

ÇAĞDAŞ MÜZE MEKÂNLARININ TASARIMINDA
KULLANICI DENEYİMİNİN
BİR BAĞLAM YARATMA ARACI OLARAK KULLANIMI

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

TOBB EKONOMİ VE TEKNOLOJİ ÜNİVERSİTESİ

MERVE ÖZLEK

TASARIM

YÜKSEK LİSANS TEZİ

TEMMUZ 2020

Bu tezin Yüksek Lisans derecesi için gereken tüm koşulları yerine getirdiğini onaylarım.

Prof. Dr. Serdar SAYAN
Sosyal Bilimler Enstitüsü
Müdürü

Bu çalışmayı okuduğumu ve çalışmanın kapsam ve içerik olarak Sosyal Bilimler Enstitüsü Tasarım Ana Bilim Dalı'nda bir Yüksek Lisans tezi olabilecek yeterlilikte olduğuna kanaat getirdiğimi onaylıyorum.

Tez Danışmanı

Dr. Öğr. Üyesi Şaha ASLAN
(TOBB ETÜ, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı)

Tez Jüri Üyeleri

Doç. Dr. Gülçin Cankız ELİBOL
(Hacettepe Üniversitesi, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı)

Dr. Öğr. Üyesi Ahmet Fatih KARAKAYA
(TOBB ETÜ, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı)

Tez içindeki bütün bilgilerin etik davranış ve akademik kurallar çerçevesinde elde edilerek sunulduğunu, ayrıca tez yazım kurallarına uygun olarak hazırlanan bu çalışmada her türlü kaynağa eksiksiz atıf yapıldığını bildiririm.

Merve ÖZLEK

ÖZ

ÇAĞDAŞ MÜZE MEKÂNLARININ TASARIMINDA KULLANICI DENEYİMİNİN BİR BAĞLAM YARATMA ARACI OLARAK KULLANIMI

ÖZLEK, Merve

Yüksek Lisans, Tasarım

Tez Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi Şaha ASLAN

20.yy.'ın ikinci yarısında Postmodern kültürün, 21.yy.'ın içinde bulunduğumuz ilk yarısında dijital teknolojilerin etkilediği düşünce ve davranışlar; bireylerin olayları, nesnelere ve kavramları farklı bir bağlamda tüketmeye başlamalarına neden olmuştur. Hemen her alanda izlenebilen bu değişim, mekân kavramının farklı bağlamlardaki varlığının ve niteliğinin yeniden araştırılmasının yolunu açmıştır. Yalnızca fiziksel ve algısal sınıflandırmalarla ele alınan bir kavram olmaktan çıkan mekân, günümüz ideolojilerinin sunduğu açılımlarla öteki/üçüncü mekân olarak, yeni boyutlar kazanmıştır. Topluma hizmet için çalışan bir sergi mekânı olarak müze mekânları da gelişen mekân algısı dahilinde hem gerçek ortamlarında hem de sanal ortamlarda anlatımı kuvvetlendirmek adına yeni bağlamlar, yeni alanlar ve bunlar üzerinden yeni deneyimler sunmaktadır. Dünkü algısına kıyasla 'ne' göstereceğinden çok 'nasıl' göstereceğine odaklanan mekânlar haline gelen çağdaş müzeler, ev sahipliği yaptıkları sergileri bir tür deneyim mekânı haline getirmiş; bu yaklaşım, sergilerin temsil türlerinin ve gösterim tekniklerinin çeşitlenmesini sağlamıştır. Bu çeşitlilik serginin var olduğu reel ve sanal platformlarda sergi deneyimi kavramının önemine vurgu yapmaktadır. Bu bağlamda çalışma genelden özele bir akışla, 'Mekân Kavramı', 'Bir Sergi Mekânı Olarak Müzeler' ve 'Bir Deneyim Mekânı Olarak Sergiler' olmak üzere üç temel başlık üzerinde yapılandırılmıştır. Çalışmanın sonucunda literatür araştırmasına paralel bir şekilde sentezlenen analiz bölümü yer almaktadır.

Anahtar Kelimeler: Öteki Mekân, Müze, Sergi Deneyimi, Hikâye Anlatımı, Deneyim Tasarımı

ABSTRACT

USE OF USER EXPERIENCE AS A CONTEXTUAL TOOL IN THE DESIGN OF CONTEMPORARY MUSEUM SPACES

ÖZLEK, Merve

Master of Arts, Design

Supervisor: Assist. Prof. Dr. Şaha ASLAN

Postmodern culture in the second half of the 20th century, thoughts and behaviors influenced by digital technologies in the first half of the 21 st century; it has caused individuals to start consuming events, objects and concepts in a different context. This change, which can be observed in almost every field has opened the way to re-investigate the existence and the quality of the concept of space in different contexts. Space, which has ceased to be a concept addressed only by physical and perceptual classification has gained new dimensions as the other/third space with the expansions offered by today's ideologies. As an exhibition space working to serve the society, museum spaces also offer new contexts, new spaces and new experiences through them in order to strengthen the expression in both real and virtual environments within the scope of the developing space perception contemporary museums, which have become venues that focus on 'how' rather than 'what' to show compared to yesterday's perception, turned the exhibitions they host into a kind of experience space; this approach has enabled the representation types and techniques of exhibitions to diversified. This diversity emphasizes the importance of the concept of exhibition experience in real and virtual platforms where the exhibition exists. In this context, the study is structured on three main titles, "The Concept of Space", "Museums as an Exhibition Space" and "Exhibitions as an Experience Space", with a general to specific flow. At the end of the study, there is an analysis section synthesized in parallel with the literature research.

Keywords: Thirdplace, Museum, Exhibition Experience, Storytelling, Experience Design



Hayatım boyunca emeğini ve desteğini esirgemeyen Aileme...

TEŞEKKÜR SAYFASI

Yüksek lisans eğitimim boyunca tez çalışmamda, asistanı olduğum derslerinde ve akademik hedeflerimde her daim beni cesaretlendiren, bilgisini ve tecrübesini esirgemeyen, bana mesleğimde yeni ufuklar açan, yeni bakış açıları kazandıran ve yaptığım her işte heyecan duymamı sağlayan, yanımda olduğu her anımı anlamlandıran, öğrettikleri tüm hayatım boyunca bana yol gösterecek tez danışmanım Dr. Şaha Aslan'a saygılarımı ve sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Lisans eğitimimde beni yetiştiren ve yüksek lisans hayatımda beni her an destekleyen, öğrencilik yıllarımda akademik hayatıma dönüştüğü bu yıllarda tecrübelerini benimle paylaşan İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü öğretim üyeleri sayın hocalarım Prof. Ayşe Müge Bozdayı, Dr. Meryem Yalçın ve Dr. Ahmet Fatih Karakaya'ya teşekkür ederim.

Tezin analizi ile ilişkilendirilen “Bir Farkındalık Projesi... +1 Senden Daha... E-Sergi, E-Katalog” projesinde yer alan Elif Gencer, Merve Yıldız, Şerife Gürbüz'e katkılarından ve çalışmaya olan heyecanlarından dolayı teşekkür ederim.

Tüm hayatım boyunca olduğu gibi eğitim hayatımda da ilgisini ve şefkatini hiçbir zaman esirgemeyen annem Necmiye Özlek'e, attığım her adımda arkamda olan babam Faruk Özlek'e, yol gösterenim, ışığım ve en büyük desteğim abim Mehmet Özlek'e sonsuz teşekkür ederim.

Beni yetiştirmede emeği olan tüm büyüklerime ve desteğini her daim hissettiğim, verdiğim kararlarda her an arkamda olan, varlığıyla beni güçlendiren sevdiklerime sonsuz teşekkür ederim.

İÇİNDEKİLER

İNTİHAL SAYFASI.....	iii
ÖZ.....	iv
ABSTRACT.....	v
İTHAF SAYFASI.....	vi
TEŞEKKÜR SAYFASI.....	vii
İÇİNDEKİLER.....	viii
TABLolar LİSTESİ.....	x
ŞEKİLLER LİSTESİ.....	xii
KISALTMALAR LİSTESİ.....	xiii
RESİMLER LİSTESİ.....	xiv
GRAFİKLER LİSTESİ.....	xv
BÖLÜM I: GİRİŞ.....	1
1.1. Çalışmanın Önemi.....	2
1.2. Çalışmanın Amaç ve Kapsamı.....	3
1.3. Çalışmanın Yöntemi.....	4
1.4. Çalışmanın Kurgusu.....	5
BÖLÜM II.....	8
MEKÂN KAVRAMI.....	8
2.1. Mekân Kavramı ve Tanımı.....	8
2.1.a. Kavramın Tanımındaki Belirleyiciler: Nitelik ve Bileşenler.....	9
2.1.a.i. Mekânın Nitelikleri.....	9
2.1.a.ii. Mekânın Bileşenleri.....	11
2.2. Mekânın Sınıflandırılması.....	17
2.2.a. Fiziksel Mekân.....	17
2.2.b. Algısal Mekân.....	18
2.2.c. Üçüncü/Öteki Mekân.....	22
2.3. Bölüm Sonu Değerlendirmesi.....	23
BÖLÜM III.....	25
BİR SERGİ MEKÂNI OLARAK MÜZELER.....	25
3.1. Müze Kavramı ve Tanımı.....	25
3.1.a. Kavramın Tanımındaki Belirleyiciler: Amaç ve İşlev.....	29
3.1.a.i. Müzelerin Amaçları.....	29

3.1.a.ii. Müzelerin İşlevleri	33
3.1.b. Kavramının Gelişim Süreci	36
3.1.b.i. Geleneksel Yaklaşımlar	37
3.1.b.ii. Modern Yaklaşımlar	50
3.1.b.iii. Çağdaş Yaklaşımlar: Sanal Müzeler	55
3.2. Müzelerin Sınıflandırılması	58
3.2.a. Koleksiyonlarının İşlevlerine Göre Müzeler	59
3.2.b. Hizmet Ettikleri Alana Göre Müzeler	61
3.2.c. Bağlı Oldukları Birime Göre Müzeler	61
3.2.d. Koleksiyonlarını Sergiledikleri Alana Göre Müzeler	62
3.3. Bölüm Sonu Değerlendirmesi	62
BÖLÜM IV	64
BİR DENEYİM MEKÂNI OLARAK SERGİLER	64
4.1. Sergi Kavramı ve Tanımı	65
4.1.a. Kavramın Tanımındaki Belirleyiciler: Tür ve Teknik	66
4.1.a.i. Sergileme Türleri	66
4.1.a.ii. Sergileme Teknikleri	72
4.1.b. Kavramın Boyutları	84
4.2. Serginin Katmanları/Nesnesi	85
4.2.a. Bir Gösterim Aracı Olarak Sergi Tasarımı	85
4.2.a.i. Sergileme Tasarımı Boyutları	86
4.2.a.ii. Sergileme Tasarımı Süreçleri	87
4.2.b. Bir Anlatı Aracı Olarak Hikâye	89
4.2.b.i. Hikâye Anlatımının Aşamaları	91
4.2.b.ii. Hikâye Anlatımının Araçları	92
4.3. Serginin Katılımcısı/Öznesi	99
4.3.a. Sergi Katılımcısı: Ziyaretçi Tipolojisi	100
4.3.b. Sergi Deneyimi	103
4.3.b.i. Deneyimin Boyutları	106
4.3.b.ii. Deneyimi Etkileyen Faktörler	108
4.4. Bölüm Sonu Değerlendirmesi	113
BÖLÜM V	114
SONUÇ	114
KAYNAKÇA	168

TABLULAR LİSTESİ

Tablo 1.1. Tez Analiz Süreci.....	7
Tablo 3.1. ICOM'un Müze Tanımları.....	28
Tablo 3.2. Müze Devrimleri.....	37
Tablo 3.3. Müzecilik Kavramının Gelişim Süreci	50
Tablo 3.4. Geleneksel ve Çağdaş Müzecilik Anlayışı	53
Tablo 3.5. Müze Mekânlarının Sınıflandırılması	59
Tablo 4.1. Sergileme Türleri.	67
Tablo 4.2. Sergi Gösterim Teknikleri.....	73
Tablo 4.3. Hikâye Anlatım Araçları.....	93
Tablo 5.1. Sergileri Analiz Edilmek Üzere Seçilen Müzeler.....	117
Tablo 5.2. Sergi 1: The Metropolitan Museum of Art/ In Praise of Painting.	119
Tablo 5.3. Sergi 2: The Metropolitan Museum of Art/ Play It Loud	120
Tablo 5.4. Sergi 3: American Museum of Natural History / The Nature of Color .	122
Tablo 5.5. Sergi 4: American Museum of Natural History / Windows on Nature..	123
Tablo 5.6. Sergi 5: The Museum Of Modern Art (MoMA) / Amy Sillman-The Shape of Shape	125
Tablo 5.7. Sergi 6: The Museum Of Modern Art (MoMA) / Neri Oxman- Material Ecology.	126
Tablo 5.8. Sergi 7: National Air and Space Museum / World War II Aviation.....	128
Tablo 5.9. Sergi 8: National Air and Space Museum / Outside the Spacecraft	129
Tablo 5.10. Sergi 9: National Museum of China/ Ancient Chinese Buddhist Sculpture.	131
Tablo 5.11. Sergi 10: National Museum of China/ Resplendence Of The Tang Dynasty.	132
Tablo 5.12. Sergi 11: National Palace Museum / Orientation Gallery	134
Tablo 5.13. Sergi 12: National Palace Museum / 720° VR In the National Palace Museum.....	135
Tablo 5.14. Sergi 13: Nanjing Museum / Digital Gallery.....	137
Tablo 5.15. Sergi 14: Nanjing Museum / 4D Virtual Reality.	138
Tablo 5.16. Sergi 15: Shanghai Science & Technology Museum/ Michael Benson's Otherwise.....	140

Tablo 5.17. Sergi 16: Shanghai Science & Technology Museum/ The Tale of Whales.	141
Tablo 5.18. Sergi 17: The British Museum / Enlightenment Gallery.....	143
Tablo 5.19. Sergi 18: The British Museum / The Museum of the World.	144
Tablo 5.20. Sergi 19: Musée du Louvre / Mona Lisa Beyond the Glass VR Experience.	146
Tablo 5.21. Sergi 20: Musée du Louvre / Online/Virtual Tour.....	147
Tablo 5.22. Sergi 21: Tate Modern/ Dora Maurer.	149
Tablo 5.23. Sergi 22: Tate Modern/ Walk Through British Art.	150
Tablo 5.24. Sergi 23: Van Gogh Museum / Zeng Fanzhi Van Gogh.	152
Tablo 5.25. Sergi 24: Van Gogh Museum / Gaugin & Laval in Martinique.	153
Tablo 5.26. Analiz Kapsamı.....	155
Tablo 5.27. Reel Sergi Analizleri.....	156
Tablo 5.28. Sanal Sergi Analizleri	157
Tablo 5.29. Öteki Mekânda Değişen Sergi Planlaması	162

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1.1. Tez Kapsamı	6
Şekil 2.1. Mekânın Üçlü Kavramsallaştırması	10
Şekil 2.2. Gestalt İlkeleri	12
Şekil 2.3. Biçimsel Mekân Organizasyonları	18
Şekil 2.4. Algısal Süreç	21
Şekil 3.1. Müzelerin Sosyal Amaçları	31
Şekil 3.2. İşlev Akışı.....	33
Şekil 3.3. Müzelerin Sosyal İşlevlerindeki Değişim.	36
Şekil 4.1. Sergi- Hikâye- Ziyaretçi Etkileşimi.....	64
Şekil 4.2. Sergi Kavramının Boyutları	85
Şekil 4.3. Sergi Planlama Modeli	87
Şekil 4.4. Sergileme Tasarımı Süreçleri	89
Şekil 4.5. Sergi Deneyimi İlişkileri	104
Şekil 4.6. Deneyim Türleri	106
Şekil 4.7. Deneyimin Dört Boyutu	107
Şekil 4.8. Teorik Çerçevenin Sentezi	111
Şekil 5.1. Öteki Mekânda Tasarlanan Sergilerde Küratörün Rolü	163
Şekil 5.2. Öteki Mekânda Tasarlanan Sergilerde Mekân Tasarımcısının Rolü.....	164

KISALTMALAR LİSTESİ

BL: Bölüm

EMEA: Avrupa, Orta Doğu ve Afrika

ICOM: International Council of Museums (Uluslararası Müzeler Konseyi)

MOMA: Museum of Modern Art

MÖ: Milattan Önce

OMM: Eskişehir Odunpazarı Modern Müzesi

ÖĞR ARŞ: Öğrenci Araştırmacı

TEA: Themed Entertainment Association

VR/AR/MR: Virtual Reality, Augmented Reality, Mixed Reality

YY: Yüzyıl

RESİMLER LİSTESİ

Resim 3.1. Delphi Atina Hazine Binası, Treasury of the Athens.....	39
Resim 3.2. The Ashmolean Museum of Art and Archaeology	40
Resim 3.3. British Museum	41
Resim 3.4. Musée du Louvre.....	41
Resim 3.5. Aya İrini	43
Resim 3.6. İstanbul Arkeoloji Müzeleri	45
Resim 3.7. Topkapı Sarayı	47
Resim 3.8. Ayasofya Müzesi.....	47
Resim 4.1. Rahmi M. Koç Müzesi Ankara	74
Resim 4.2. 4. İstanbul Bienali, Yapı Kredi Kültür Sanat, Akışlar Okulu	74
Resim 4.3. Müze Evliyagil, Düşünme İkonları: İmgeler ve Metinler, Seçkin Pirim, 7 Günah.....	75
Resim 4.4. Odun Pazarı Modern Müzesi (OMM), Tanabe Chikuunsai Mekâna Özel Yerleştirmesi.....	76
Resim 4.5. Madame Tussauds, Muhammed Ali ve Hidayet Türkoğlu Balmumu Heykelleri.....	76
Resim 4.6. Hisart Canlı Tarih Müzesi, Yukarıdakiler ve Aşağıdakiler Çanakkale 1915	77
Resim 4.7. Pera Müzesi, Bir Yol Öyküsü: Fotoğrafın Ardında 180 Yıl Sergisi	78
Resim 4.8. İstanbul Modern, Fahrelnissa Zeid İstanbul Modern Koleksiyonundan Bir Seçki.....	78
Resim 4.9. Türkiye İş Bankası İktisadi Bağımsızlık Müzesi, Milli Mücadelenin 100. Yılında İstiklal Sergisi	80
Resim 4.10. CerModern, Göbeklitepe: The Gathering.....	80
Resim 4.11. Türkiye İş Bankası İktisadi Bağımsızlık Müzesi	81
Resim 4.12. Sakıp Sabancı Müzesi, Dilek Champs, Kırmızı Halı	82
Resim 4.13. Pera Müzesi, Zaman Değişmeli, Raqs Media Collective, Hollowgram82	
Resim 4.14. Yapı Kredi Kültür Sanat, Mat Collishaw, Eşikler / Thresholds.....	83
Resim 5.1. Top 20 Museums-North America	116
Resim 5.2. Top 20 Museums-Asia-Pasific	116
Resim 5.3. Top 20 Museums-EMEA	117

GRAFİKLER LİSTESİ

Grafik 5.1. Mekânın/Müzenin Türü.....	158
Grafik 5.2. Mekânın/Müzenin Niteliği	158
Grafik 5.3. Serginin Süresi	159
Grafik 5.4. Serginin Odağı.....	160
Grafik 5.5. Durağan Gösterim Teknikleri.....	160
Grafik 5.6. Dinamik Gösterim Teknikleri	161
Grafik 5.7. Ziyaretçi Katılımı	161



BÖLÜM I

GİRİŞ

Günümüz dünyasında olaylar, nesnelere ve kavramlara dair geliştirilen algılar geçmişte üretilen algılara kıyasla farklı bir bağlamda tüketilmektedir. Modernizm sonrası üretilen düşünce ve davranışlar, özellikle Postmodern kültürün etkisiyle, toplumsal yaşama dair her konunun yeniden düzenlenmesini beraberinde getirmiş ve bu yönüyle tasarım, toplumsal dinamikler üzerinde, geçmişe kıyasla daha etkili bir rol oynamaya başlamıştır. Tüketimin kültür üzerindeki belirleyici bu rolü, tasarımın odağında yer alan kullanıcının, tasarım nesnesini tüketme algısını doğrudan etkilemektedir. Bu noktada, bugün literatürde sıklıkla rastlanan “deneyim tasarımı” olgusu, sergileme tasarımı özelinde, sergileme mekânlarının, sergilenen ürünlerin ve sergi bağlamının yeniden ele alınmasına ön ayak olmuştur.

Söz konusu çalışma, deneyim tasarımı perspektifinden, kültürel ve bilimsel amaçlı sergilemelere, diğer bir deyişle müze mekânlarına odaklanmayı hedeflemektedir.

Uluslararası Müzeler Konseyi (ICOM) müze kavramını, “...kültürel ve bilimsel öneme sahip nesnelere oluşan koleksiyonları, inceleme, eğitim ve eğlendirme amaçlarıyla koruyan ve sergileyen, sürekliliği olan bir kurum” olarak tanımlar (ICOM Turkey 2013).

Bu tanım, müzenin işlev ve faaliyetini, koruma, gösterme ve yorumlama olarak tarifler. Taşınır veya taşınmaz bir değer korunması, henüz sergileme ile ilişkili bir bağlam yaratmaz; bu bağlamın oluşması 17.yy.a tarihlendirilebilecek *Nadire Kabineleri*'ne dayandırılabilir. “Maddi servetlerine manevi bir boyut katmak isteyen zenginlerin, ender rastlanan, ilginç bulunan çeşit çeşit nesneyi bir araya getirdikleri

özel koleksiyonlar oluşturmuş...” (Kaytan 2012, 3) bu kabinelerin, o dönemde koleksiyon üzerinden kamuya açık olmayan bir hikâye yarattıkları bilinmektedir. Koleksiyonun, bir hikâye üzerinden kamu ile paylaşılabilir hale getirilmesi/gösterilmesi, söz konusu değer, meraklısı ile tek yönlü bir iletişim kurmasına karşılık gelir. İletişimin çift yönlü kurulması, ancak yorumlama ile mümkün olabilecektir.

Tarihsel sürekliliği içinde önceleri yalnızca korunup, gösterilen eser, artık izleyici için bir deneyim alanı yaratır. Bu deneyim alanı, müzelerin yalnızca gidilip eserleri görülen yer olmaktan çıkarılıp insanların duygu, düşünce, algı ve yorumlama yetilerine temas edip onları manipüle eden bir mekân haline gelmesini sağlamaktadır.

Müze mekânları ve Postmodernizmin etkisi ile insanın değişen-gelişen, anlayış ve tüketim algısı arasındaki ilişki, deneyim ve tüketimi bir arada sunacak müze mekânlarında ele alınacak, değişen müze deneyimi algısını, bu mekânlarda kurgulanan fiziksel, algısal ve/ya öteki bağlamda yeni mekânlar üzerinden incelenecektir.

1.1. Çalışmanın Önemi

Değişen tüketim algısı, müze deneyimi boyutlarına yeni anlamlar yüklemektedir; müzeler ev sahipliği yaptıkları her bir sergi için, bir hikâye oluşturmaktadır. Dolayısıyla her bir sergi, ilişkilendiği her bir hikâye üzerinden yeni bir anlam üretir. Bu anlam, koleksiyonun izleyiciye iletildiği mesajın daha net iletilebilmesine, izleyici ile daha derin bir iletişim kurabilmesine öncülük eder.

Sergiye ilişkin üretilen anlamlar, günümüzde sergiye ilişkin üretilen alanlar ile ilişkili olarak, bir bütün olarak çalışır. Geçmişte bir müze mekânı için gerekli olan sergileme alanı, günümüzde aynı yapı bünyesinde hem fiziksel hem de algısal bağlamda yeni mekânlarla desteklenmektedir. Bu mekânların oluşumuna ek olarak

hemen her alanda yer edinen yeni mekân arayışları doğrultusunda müze kurumları da üçüncü/öteki mekân bağlamında ziyaretçilerine yeni mekânlarda çeşitli deneyimler sunmayı amaçlamaktadır. Dolayısıyla günümüzde müzeler hem reel ortamda hem de sanal ortamda varlığını sürdürmektedir. Bu noktada gelişen sergi kavramının fiziksel, algısal ve öteki mekân kavramları ile incelenmesi günümüz müze yapıları için önem teşkil etmektedir.

Günümüzde halen boyutları tartışılmakta olan postmodernizm ve etkilerine, birçok alan için gösterge niteliği taşıyan mekân odağında incelenen çalışmalarda yer verilmesi konuya ışık tutacak bilgiler verilmesi açısından oldukça önemlidir. Bu bağlamda tezin daha önce yapılmış benzer çalışmalardan farkı, müze mekânlarına, sergi hikâyesi bağlamında, mekân algısı ve farklılaşan deneyim boyutları üzerinden yaklaşmaktır.

1.2. Çalışmanın Amaç ve Kapsamı

Müzeler bir serginin, sergi ise bir hikâyenin görünür kılındığı iç içe geçmiş mekânlar olarak kabul edilebilir. Bu farklı niteliklerdeki her bir mekân, izleyici ile farklı seviye ve derinlikte iletişim aracıdır; izleyicisi ile izleyicinin tüketebildiği ölçüde bağ kurar. Bu bağlamda müzelerde tüketimin bir parçası olarak kabul edilebilecek sergi, hikâyesi üzerinden tüm duyulara hitap ederek algılanır, yorumlanarak izleyenle ilişki kurar. Birey "... görür, duyar, tadar, koklar, dokunur ve tüm duyuların topladıklarını birbiriyle ilişkilendirerek hisseder ve kavrar. Nesnelere insanın duyularla aldığı verileri gruplaştırma ya da ayrıştırma yeteneğiyle anlam kazanırken, mekân tüm iletilerin tümüyle algılanır." (Gezer 2012, 2).

Öte yandan 21.yy.'a gelene değin izlenen dijital teknolojilerin bugün hayatın her alanında izlenebilen kullanımı ile mekân kavramı arasındaki ilişki göz ardı edilemez.

Sanal dünyanın kendini temsil ettiđi sanal mekânlar, mekânı alışlagelen fiziksel ve algısal boyutlarının ötesine taşıyarak üçüncü tür bir mekân olgusuna işaret eder. Bu durumun mekânın duyumsanmasındaki rolüne farklı boyutlar kattığı göz ardı edilemeyecek keskinliktedir.

Bu bağlamda çalışmanın çerçevesini oluşturan sergi kavramının, alışlagelen reel mekanlar için ‘sergilenen esere’, sanal mekanlar için ‘sergilenen ziyaretçiye/izleyiciye’ göre anlam yükleniyor olduğunun kabulü, çalışmanın hipotezini oluşturmakta; bu varsayımla bağlamını müzeler üzerinden tarifleyen sergilerin, temsilini reel ve sanal mekanlar üzerinden tanımladıklarında deđişen parametrelerin tartışılması, çalışmanın amacını belirlemektedir.

Bu çerçevede tezin,

- Mekân kavramının tanımı, nitelikleri, bileşenleri ve türlerine,
- Bir sergileme mekânı olarak müzelerin amaç ve işlevleri doğrultusunda faaliyetlerinin nasıl evrildiğine,
- Deneyimin kurgulanan hikâye, tasarlanan sergi ve katılımcı olarak ziyaretçi ile arasındaki ilişki
- Hikâye kurgusunun sergi bağlamında ve ziyaretçi deneyiminde etkili olması adına nasıl kurgulandığına,
- Deđişen deneyim ve tüketim algısı ile müze kurumları tarafından kurgulanan yeni alan ve anlamların neler olduğuna, hangi amaçla kullanıldığına, deneyimi nasıl kuvvetlendirdiğine ışık tutması öngörülmektedir.

1.3. Çalışmanın Yöntemi

Bu çalışmada bahsi geçen konu ve bağlam çerçevesinde ilk olarak mevcut olan literatürün taranması ile problem tespiti yapılacaktır. Bu noktada mekânın temelde var

olan fiziksel ve algısal boyutu ile yeni mekân arayışları doğrultusunda insan hayatının karşısına çıkan üçüncü/öteki mekân kavramlarının müze ortamlarındaki karşılıkları açıklanacaktır. Yazın taraması sonrasında çalışmanın kapsamı çerçevesinde sonuca ulaşmak adına mevcut durum analizi için 12 müze üzerinden 24 sergi seçilmiştir. Müzelerin ve sergilerin seçimi literatür taramasında bahsi geçen konulara paralel bir şekilde yapılmıştır. Örnek müze ve seçilen sergilerin analizi literatür araştırması bölümlerinden sonra beşinci bölümde hem kendi içlerinde hem de toplu bir şekilde genel bir incelemeyle analiz edilmiştir. Analizle birlikte sonuç ve değerlendirme bölümünde örnekler üzerinden mevcut durumun sonuçları ve gelecek araştırmalara yönelik önerilere yer verilmiştir.

1.4. Çalışmanın Kurgusu

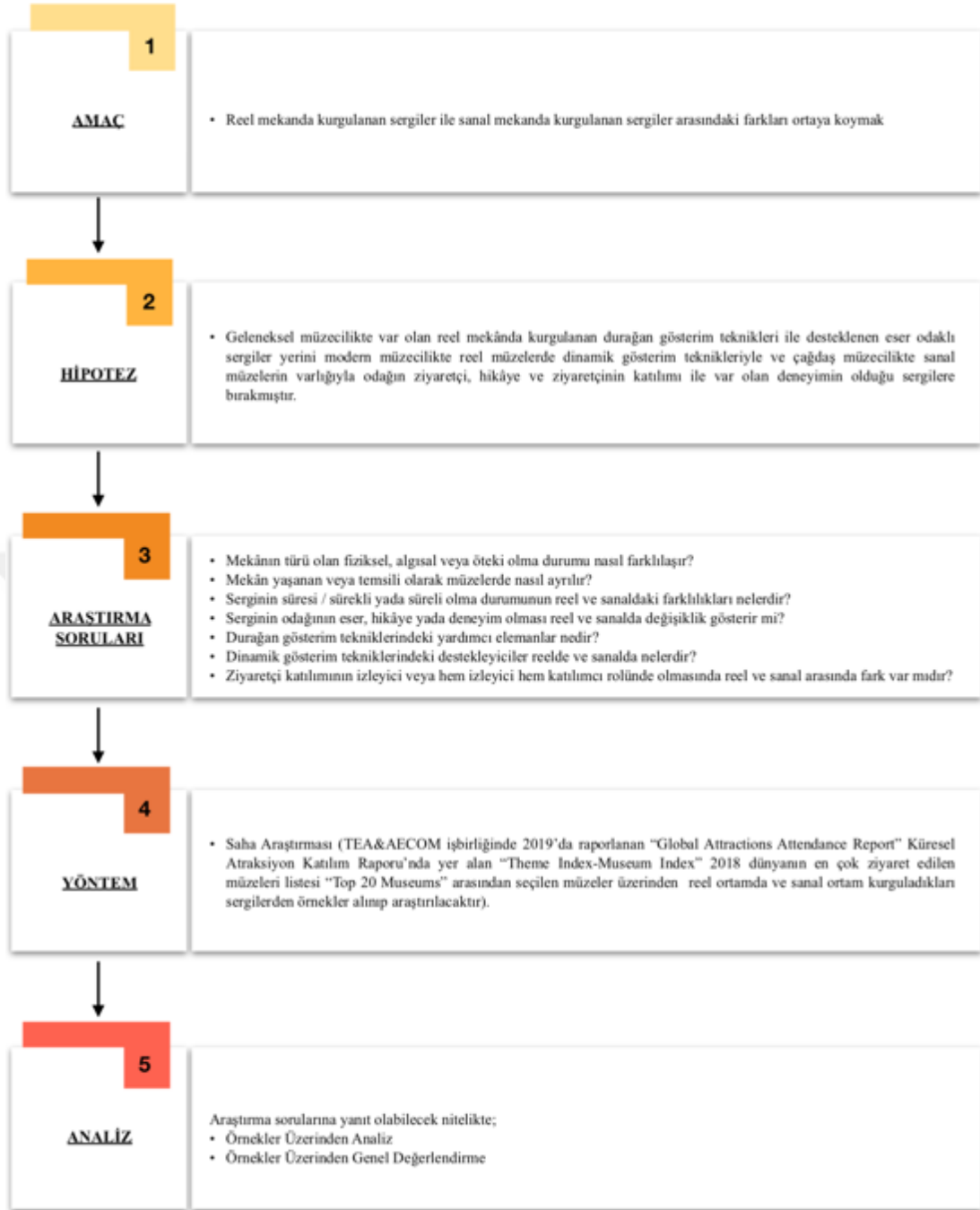
Çalışma belirlenen kapsam ve amaçlar doğrultusunda çalışma, (genelden özele), “Mekân Kavramı” (Bölüm II), “Bir Sergi Mekânı Olarak Müzeler” (Bölüm III), “Bir Deneyim Mekânı Olarak Sergiler” (Bölüm IV) bölümleri ile birlikte üç temel başlık üzerinde yapılandırılmıştır. Bunu takip eden “Sonuç” (Bölüm V), önünde yer alan literatür araştırması ile birlikte sentezlenen bir analiz bölümü olarak kurgulanmıştır (Şekil 1.1.).

Şekil 1.1. Tez Kapsamı

ÇAĞDAŞ MÜZE MEKÂNLARININ TASARIMINDA
KULLANICI DENEYİMİNİN BİR BAĞLAM YARATMA ARACI OLARAK KULLANIMI



Temelde literatür ve analiz bölümlerinden oluşan çalışmada reel ve sanal mekân sergileri arasındaki farkları ortaya koymak olarak belirlenen asıl amaca paralel bir şekilde hipotez oluşturulmuştur. Hipoteze göre hayatın her alanında olduğu gibi müzelerde de kırılma noktası olarak gösterilen 1960'lı yılların geleneksel ve modern olarak müzeleri ayırdığı gibi beraberindeki yıllarda çağdaş müzecilik anlayışının sanal müze mekânları ile desteklendiği ve reel mekânlarda durağan gösterim teknikleri ile kurgulanan sergilerdeki odağın eser olduğu sergilerden, odağın hikâye, ziyaretçi ve ziyaretçinin deneyimi olduğu sergilere geçildiği öne sürülmüştür. Bu bağlamda hipoteze yönelik oluşturulan, Tablo 1.1.'de gösterilen araştırma sorularına, saha araştırması yöntemiyle analiz edilen sergiler üzerinden cevap aranmıştır.



Tablo 1.1. Tez Analiz Süreci

BÖLÜM II

MEKÂN KAVRAMI

2.1. Mekân Kavramı ve Tanımı

Sözlükte “bulunulan yer” anlamı taşıyan mekân (Türk Dil Kurumu 2019), insanların çeşitli eylemlerini gerçekleştirmek için olmazsa olmaz bir ögedir. *Ansiklopedik Mimarlık Sözlüğü*'nde mekânın, insanı çevreden belli bir ölçüde ayıran ve içinde eylemlerini sürdürmesine elverişli olan bir boşluk olduğunu ve doğanın insanın algılayabileceği bir bölümünü sınırladığından bahsedilmektedir (Hasol 2010, 313). Mimarlık ve iç mimarlık mesleklerinin yapıtaşı olan mekân kavramı, felsefe, tarih, sosyoloji, antropoloji gibi sosyal bilimlerin farklı alanlarında da çalışılmış ve halen çalışılmaktadır. Mekân kavramı insanlığın varoluşundan bu yana barınma ve olumsuz etkenlerden korunma isteği ile varlığını göstermiştir. İnsan hayatı boyunca eylemlerini belirli bir mekânda gerçekleştirmektedir.

Mekân kavramı, bir bağlama ve içeriğe, belirli bir çevreye ya da belirli bir alana yeni bir boyut ve anlam kazandırmaktadır. Bu boyut, herhangi bir mekân içerisinde var olan insanın davranışlarının şekillendirilmesi, mekânı oluşturan tüm bileşenlerin insanda belirli bir algı oluşturması ile açıklanabilmektedir. Böylelikle mekân insana birçok faaliyeti, farklı algılar geliştirerek gerçekleştirmesini sağlamaktadır.

Mekân sürekli olarak varlığımızı sarıp sarmalar. Mekânsal hacim boyunca hareket eder, biçim ve nesnelere bakar, sesleri duyar, esintiyi hisseder ve bahçede açan çiçeklerin kokusunu alınız. Mekân, ahşap ve taş gibi maddesel bir özdür. Ancak, doğası gereği biçimsizdir. Onun görsel biçimi, ışık kalitesi, boyutları ve ölçeği toplam biçimin elemanları tarafından

tanımlanan sınırlarına bağlıdır. Mekân, kavranıp çevrelendikçe ve bir kalıba sokulup biçimsel elemanlar tarafından düzenlendikçe mimarlık varlık kazanır (Ching 2010, 92).

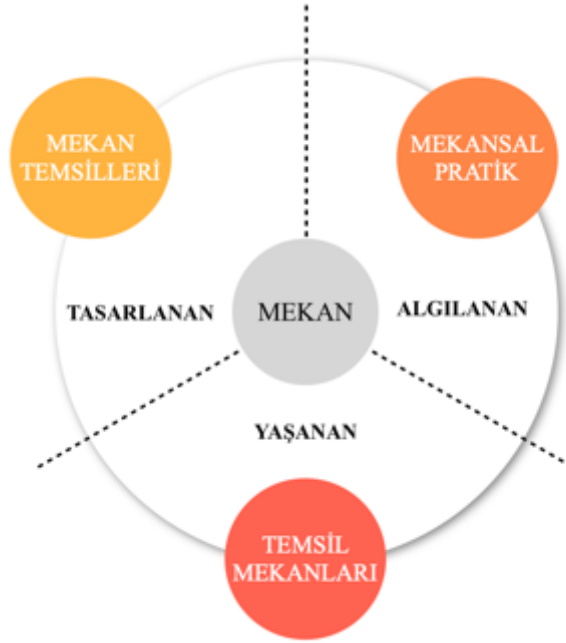
2.1.a. Kavramın Tanımındaki Belirleyiciler: Nitelik ve Bileşenler

İnsan hayatını çevreleyen mekân kavramının tariflenmesi sahip olduğu özellikleri ve oluşumundaki unsurları açıklamakla mümkün olabilmektedir. Bireyin var olduğu her mekân belirli ayırt edici özelliklere sahiptir. Bununla birlikte bireyin bulunduğu yeri anlamlandırması mekânda uyaran olarak tariflenen birtakım bileşenlerin algılanabilir ve yorumlanabilir olma durumu ile gerçekleşmektedir.

2.1.a.i. Mekânın Nitelikleri

Fransız sosyolog ve felsefeci Henri Lefebvre, *Mekânın Üretimi* adlı kitabında, mekânın üretilmesinin bir süreç içerisinde gerçekleştiğini ve toplumsal değerlerle üretildiğini ifade etmektedir (2014). Lefebvre bu bağlamda mekânın üretiminin birbirinden farklı, ancak birbiriyle bütün oluşturan ve ayrılamayan “*algılanan, tasarlanan ve yaşanan*” olmak üzere mekânın üç boyutundan bahsetmektedir (Şekil 2.1.) Bu üç boyut farklılaşarak katmanlarla ilişkilendirmektedir. “*Mekânsal pratik*” somut ve net olan, duyu organları ile algılanan mekânla ilişkilendirilmektedir. “*Mekân temsilleri*” bilgiler tarafından aktarılan birtakım göstergeler bağlamında örülen tasarlanan mekânla bir arada var olmaktadır. “*Temsil mekanları*” ise bireysel, kültürel ve sosyal değerlerle bir araya gelen yaşanan mekanla bütünleştirilmektedir. Tasarlanan mekân ve algılanan mekânın kesişiminde yer alan temsil mekânları daha sonra müze mekânlarının sanal ortamda yeniden temsil edilmesini içeren Bl 3.1.a.iii’de detaylıca incelenecektir.

Şekil 2.1. Mekânın Üçlü Kavramsallaştırması (Lefebvre, 2014) kaynak alınarak yeniden düzenlenmiştir.



Mekân kavramı, belirli bir alan, bir hacim veya üç boyutlu bir elemandan birçok özelliğiyle ayrılmaktadır. Belirli bir mekânın nitelikleri hem kendi özelinde hem de birbirleri arasındaki ilişkileri ile bir kompozisyon haline gelmektedir. *Mimarlık-Biçim, Mekân ve Düzen* kitabında Mekânın niteliklerini; biçim, renk, doku, örüntü, ses, oran, ölçek, tanım, çevrelenme derecesi, manzara veya görünüm, ışık bileşenlerinin oluşturduğu söylenmiştir (Ching 2010, 166).

Mekânsal organizasyonun inşa edilmesinde fiziksel ya da algısal bağlamda farklılaşan öğeler bulunmaktadır. Tüm öğeler, mekânsal bir kurguya sahip kompozisyonlarda çeşitli rollere sahip olmakta, bütünde algılama ve deneyimleme için mekânın tanımlanmasında birlikte çalışmaktadır. Mimar Burçin Cem Arabacıoğlu'na göre bir gözlemcinin bulunduğu mekânı tanımlayabilmesi için gözlemcinin mekânda algılanabilir sınırlar bulması muhakkak olduğu gibi kolayca algılanabilen bu sınırlar her durumda kesin ve net olmak zorunda değildir (2007, 4). Dolayısıyla mekân fiziksel bir sınırla belirlendiği gibi algısal bir şekilde de şekillenebileceği için temelde *fiziksel mekân* ve *algısal mekân* olarak ikiye ayrılması mümkündür.

2.1.a.ii. Mekânın Bileşenleri

Bireyin mekândaki varlığı boyunca gerçekleşen algılama süreci duylardan ayrı düşünülemez bir unsurdur. Mekân algılamasında duylar tekil değil çoklu bir mekanizmayla bütüncül çalışmakta; *görme, işitme, dokunma, koku ve tat alma* duyları iş birliği içinde görev yapmaktadır. Mekândaki uyarılar ile birlikte çalışan duyu organları sunulan bilgileri toplar ve zihinde yoğurur. Duylar tarafından duyumsanan her veri belirli bir anlama/bilgiye karşılık gelmektedir. Duylar algılama sürecinin ilk aşamasında fiziksel bir deneyim yaşarken daha sonraki evrelerde hafıza devreye girmekte ve bireyin geçmiş deneyimleri, kültürü, toplumsal değerler ve yaşanmışlıkları ile çok çeşitli bir deneyim meydana gelmektedir. Dolayısıyla mekânda var olan nesnelere üzerinden duylar aracılığıyla alınan veriler bireyin bireysel ve toplumsal değerleri ile bir araya gelerek anlam kazanmaya başlamaktadır. Mekândaki veriyi anlama dönüştürme süreci duyların mekânı algılama şekliyle doğrudan ilişkili olmaktadır.

Algılamayı olanaklı kılan duyu reseptörleri mekân algısında göz üzerinden görüntüyü, ses üzerinden işitmeyi, beden üzerinden dokuyu, kimyasal duylar üzerinden de hafızayı tetiklemekte önemli rol oynamaktadır.

Mekân Algısında Görme

“Göz; renk, ışık, konum, boyut, hareket, perspektif gibi çeşitli duyumları algılamayı sağlayan bir organdır” (Kılıç 2004, Atacı 2019). Mimar Hale Gezer görsel algılamada ilk olarak uyarılanın göz olduğunu, görme duysunun nesnelere yansıyan ışığın görme merkezine aktarılarak renk algısıyla birlikte görme olayının gerçekleştiğini belirtmektedir (2008, 35). Bu noktada mekândaki ve nesnelere üzerindeki ışık ve renk

bileşenlerinin görsel algılama sürecinde aktif rol aldığı söylenebilmektedir. Nesnelerin birbiriyle ilişkileri, fiziksel özellikleri ve malzemeleri görsel algıya şekil vermektedir.

Görme duyusu ile algılamadan söz edildiğinde “Gestalt Algı Kuramı”ndan söz etmek kaçınılmazdır. 1900’lerde Psikolog Max Wertheimer, Wolfgang Köhler ve Kurt Koffka tarafından geliştirilen ve temelinde görsel algı olan Gestalt Kuramı, “...görsel yapı olarak tariflenen bütün, kendisini meydana getiren parçalardan daha karmaşık bir yapıya sahip olup bütünü oluşturan parçaların tamamı bütünle ilişki içerisindedir” (Arnheim 1977, Akkurt 2019). Ayrıca bu kurama göre görsel algılama yalnızca gözün gördüğünden ibaret olmadığını savunmaktadır. Kuram, *yakınlık*, *benzerlik süreklilik*, *tamamlama* ve *şekil zemin ilişkisi* gibi ilkelere sahiptir (Şekil 2.2.). Bu ilkeler mekândaki iki boyut ve üç boyutlu görsel algıyı şekillendirmek ve istenen atmosfer bağlamında bireyin algısını yönlendirmek adına tasarımda rol almaktadır. Dolayısıyla mekandaki görsel organizasyonun başarılı bir şekilde kurgulanması için bu ilkelerden yararlanılmaktadır.

Şekil 2.2. Gestalt İlkeleri (Lehar 2003) kaynak alınarak yeniden düzenlenmiştir.



Mekânın görsel olarak algılanması için yalnızca göze birtakım uyarıların çarpması yeterli değildir. Gözle görülen birtakım veriler yaşanmış deneyimler ve diğer duyuların bir araya getirdiği algılarla birlikte çalışmaktadır. Gözün diğer duyu organları ile birlikteliği deneyimin çok çeşitli olmasını sağlamaktadır.

Mekân Algısında İşitme

Sözlükte “kulağın duyabildiği titreşim” (Türk Dil Kurumu 2019) anlamına karşılık gelen ses mekân ve mekânda bulunan her türlü nesne üzerinde yansımaktadır. Böylelikle her mekân ve mekânda varlığını sürdüren her obje sesi farklı şekilde karşılamakta ve sesi çeşitlemektedir. Danimarkalı Mimar Steen Eiler Rasmussen Yaşanan Mimari adlı kitabının Mimariyi İşitmek bölümünde mimarinin ışık çıkaramadığı fakat ışığı yansıttığı için görünür olduğu gibi yansıttığı sesle de duyulabilir olduğunu öne sürmüştür (1994, 188, Işıkyıldız 2006). Titreşimin kulaklar tarafından duyulması ile fiziksel olarak başlayan işitme olayı, temelinde yatan sesin kaynağı ve çarptığı yüzeylerde oluşturduğu yeni sesler bağlamında birey tarafından anlamlandırılmaktadır. Ortamdaki ses mekânın kullanıcısı olarak bireyin oradaki davranışlarını şekillendirmektedir. Davranışın şekillenmesinde duyulan sesin bilinçaltındaki karşılığı ve geçmişteki sesle ilgili kültürel, sosyal ve bireysel deneyimleri rol oynamaktadır.

Mekân ve ses etkileşimi incelendiğinde işitsel konfor kavramı ortaya çıkmaktadır. “İşitsel konfor, insanların içinde bulunduğu eylem ya da eylemsizlik durumuna uygun akustik koşulların sağlanması olarak tanımlanabilir” (Yügrük 1994, Özçevik 2005). İşitsel konforun sağlanması beraberinde mekânsal konforu da getirmektedir. Öyle ki işitsel algı bağlamında kurgulanan konforlu bir ortam, bireyin faaliyetlerini bireyde fiziksel ya da psikolojik herhangi bir olumsuz etki bırakmadan gerçekleştirmesini sağlamaktadır. Bu bağlamda ortaya çıkan psikoakustik kavramı “...işitmenin psikolojik bir çalışması olarak tanımlanabilir” (Ergül 2006, 138). Bu bağlamda herhangi bir mekânda duyulan ve algılanan her sese karşı bireyin verdiği tepki psikoakustik kavramının temel ilgi alanıdır. Dolayısıyla bireyin bir mekânda işitsel olarak algıladığı her ses belirli bir şekilde algılanmakta olduğundan ortamda var olan

sesler o ortamın bireyde hissettirilmek istenen atmosfere ve gerçekleştirilecek faaliyetlere paralel bir şekilde kurgulanmalıdır. Ortamda var olan doğal ve yapay işitsel unsurlar bireyin mekân konforunu sağlamak adına birbirleriyle uyum içinde olmalıdır.

Mekân Algısında Dokunma

Mekânda var olan doku kavramı, birbiriyle eş zamanlı bir şekilde hissettirilmek istenen duyguya hizmet eden görsel ve dokunsal doku olarak bireyde etki bırakmaktadır. Bir başka deyişle doku kaynaklı veriler hem görsel algıda hem de dokunsal algıda yer almaktadır. Dokunma duyusuna karşılık gelen doku kavramı, mekânda ve mekânı oluşturan unsurlarda kullanılan malzemelerin kendilerinin ve birbirleri içerisindeki ilişkilerinin bireydeki algısal karşılığını oluşturmaktadır. Finlandiyalı mimar Juhani Pallasmaa mimarlığın duyumsanması ve algılanmasını işlediği “Tenin Gözleri: Mimarlık ve Duyular” kitabında dokunmanın bireyin dünya deneyimi ile kendine has deneyimini bütün haline getiren bir duyu kipi olduğunu belirtmiştir (2011, 89). Birey genelden özele doğru mekânı okumaya başladığında mekânı oluşturan yüzeylerin ve daha sonra mekânı oluşturan her bir unsurun görsel ve dokunsal dokusu mekânı hissetmek adına büyük ölçüde rol almaktadır. Dr. Öğr. Üyesi Şaha Aslan, mekândaki bir noktadan/odaktan algı süreci tümevarımsal olarak başlatıldığında bakış açısına göre biçimin ana karakterinin doku olduğunu ve dokunun hem duyguyu hem de bilgiyi üretmede araç olarak çift yönlü kullanıldığını dile getirmiştir (Aslan 2018, 6). Dokunma algısı mekândaki unsurların malzemelerinin bireye sunduğu verilerle var olmaktadır. İngiltere Arts University College'da İç Mimarlık ve Tasarım bölüm başkanlığı yapan Russell Gang “İç Mimarlıkta Doku+Malzeme” adlı kitabında malzemelerde teknik ve fiziksel özelliklerinin, bireyde

uyandırdıkları hislerin, sahip oldukları sıcaklık, ağırlık, dayanıklılık gibi kendine has özelliklerin belirleyici olduğu gibi ortamdaki diğer malzemelerle olan ilişkisi, nem, ses ve ışığa tepkisiyle de yoğrulup son olarak dokuya bağlı özelliklerinin işlendiğini dile getirmiştir (2013, 10). Dokunma algısı dokunulan materyalin pürüzlülük, sertlik, ağırlık ve sıcaklık gibi önemli fiziksel ölçütlerinden etkilenmektedir. Dolayısıyla bireyin dokunma içgüdüsünü aktif hale getiren her türlü materyal barındırdığı doku karakteri ile bireye sunulmaktadır. Sunulan her veri bireyin sahip olduğu bilgi birikimine bağlı şekilde yorumlanmaktadır. Böylelikle mekânın temas edilerek hissedilmesini sağlayan dokunma algısı, fiziksel olarak başlamakta ve bireyde çeşitli hisler uyandırarak duygusal bir boyut kazanmaktadır.

Mekân Algısında Koku ve Tat Alma

Clifford T. Morgan *Psikolojiye Giriş* adlı kitabında koku ve tat alma duyuları uyarıcılarının kimyasal olmasından dolayı *kimyasal duyular* olarak sınıflandırmaktadır (2010, 235). Bu sebeple bu iki duyu arasında güçlü bir bağ vardır. Mekânın deneyimlenmesinde de kuvvetli rol oynayan koku ve tat alma duyuları diğer duyularda olduğu gibi fiziksel bir duyumsama ile gerçekleşmekte ve daha sonra devreye bilinç ve hafıza girmektedir.

Koku “nesnelere yayılan küçücük zerrelerin burun zarı üzerindeki özel sinirlerde uyandırdığı duyu” tanımlanmaktadır (Türk Dil Kurumu 2019). Nesnelere üzerinden tanımlanan koku algısı aynı zamanda belirli bir mekânın doğal kokusu ya da sonradan ortama katılan kokularla var olmaktadır. “Koklama duyusundaki alıcılar direkt olarak limbik sisteme (beynin en eski ve ilkel bölümü) bağlıdır ve bu bölüm duygulanımların da ortaya çıktığı yerdir” (Köse Khidirov 2016). Bu sebeple koklama duyusu hafızada önemli yere sahip olduğu gibi duyu üretiminde de oldukça etkili olmaktadır. Beynin

koku merkezine gönderilen koku bilgisi geçmişte tecrübe edilen kokular arasında bağlantı kurarak belirli bir duyguya zemin hazırlamaktadır. Burun tarafından alınan koku beyne anlamlandırılmak üzere iletildiğinde geçmişte o kokuyu anımsadığı an hissettiklerine bağlı olduğu kadar bireyin kişisel özelliklerine bağlıdır. Bu sebeple herhangi bir mekânda duyulan koku farklı bireyler tarafından çok çeşitli şekilde anlamlandırılabilir.

Tat sözlükte “canlıların besinlerdeki uçucu olmayan bileşikleri damak, boğaz ve dil yüzeyindeki mukoza noktaları aracılığıyla algıladığı duyum” olarak açıklanmaktadır (Türk Dil Kurumu 2019). Tadın kimyasal duyu olarak nitelendirildiği tat alma duyusu ise koku duyusuyla ayrı düşünülemez bir bütündür. Kokuya ait verilerin hafızada yer edindiği gibi tatlar da duyumsanmasıyla birlikte geçmişteki deneyimlere bağlı olarak anlamlandırılmaktadır. Bu anlamlandırma bireye ait özelliklerle değişkenlik gösterdiği gibi bulunulan mekâna bağlı olarak farklı hisler barındırabilmektedir. “Fizyolojik verilerin kaydedildiği zihinde tatlar da yer ederek, algının ikinci süreci olan zihinsel süreçte hatırlanarak mekânı sürekli olarak hissedilir hale getirir” (Gezer 2012, 7). Mekânda var olan tüm uyarıcılar tat alma duyusunu diğer tüm duyuyla birlikte dolaylı bir ilişki içerisinde şekillendirebilmektedir.

Duyular tarafından duyumsanan her verinin algı yoluyla belirli bir anlama karşılık gelmesi bireyin bulunduğu mekânla doğrudan ilişkili bir süreçtir. Bu süreçte mekânın ve mekânı oluşturan unsurların her birinin duyumsama ve algılamada güçlü rolleri bulunmaktadır. Mekân bütün nitelikleriyle bireyin duyularına hitap etmekte, mekânda var olduğu sürece boyunca deneyimini şekillendirmektedir.

2.2. Mekânın Sınıflandırılması

İnsanlığın varlığından bu yana var olan mekân kavramı kullanıcı olarak görülen bireylere sunduğu nitelikler bağlamında sürekli araştırılmış ve yeniliklere sahne olmuştur. Bir mekânda eylemlerini gerçekleştiren birey öncelikle mekânın fiziksel nitelikleri ile bulunduğu ortama anlam yüklemekte daha sonra algısal olarak mekânda varlığını sürdürmektedir. Temelde fiziksel ve algısal yönlerinden bahsedilen mekân kavramına değişime uğradıkça ve geliştikçe yeni anlamlar yüklenmeye başlanmıştır. Bu bağlamda karşımıza çıkan üçüncü/öteki mekân ise fiziksel ve algısal mekândan aşkın bir kavram olarak ele alınmaktadır. Böylelikle mekân fiziksel, algısal ve üçüncü/öteki olarak üç temel başlıkta sınıflandırılabilir.

2.2.a. Fiziksel Mekân

Somut bir kavram olan fiziksel mekân, kullanıcının motivasyon ve beklentilerini karşılamak üzere, gereksinimlerine uygun bir şekilde tasarlanmaktadır. Söz edilen mekânın tüm nitelikleri fiziksel mekânda bir araya gelmektedir. Fiziksel mekânda, tavan, duvar ve zemin kullanıcının mekânla ilgili ilk fikirlerini oluşturacak unsurlardır. Bu unsurlar mekânın sınırlarını kullanıcıya tariflemektedir. Mekânın yapısal öğeleriyle başlayan kullanıcıyla iletişime geçme durumu, mekânların birbiriyle ilişkisi ile desteklenmektedir. Ching'in biçimsel mekân organizasyonları olarak nitelendirdiği bir mekânın diğer mekânlar ile ilişkisini belirleyen biçimsel organizasyonlar birçok çeşitte var olmaktadır (2010, 179) (Şekil 2.3):

- Mekân içi mekân
- İç içe geçmiş mekân
- Bitişik mekân
- Bir ortak mekân ile birbirine bağlanmış mekânlar

Şekil 2.3. Biçimsel Mekân Organizasyonları (Ching 2010, 179) kaynak alınarak yeniden düzenlenmiştir.



Mekân içi mekân; alt mekânın sınırlarının belirlenmiş olmasının önemli olduğu, bir mekânın daha büyük bir mekânın içinde biçimlenişini, iç içe geçmiş mekân; hacimlerinin bir bölümünü birlikte kullanacak şekilde mekânların birbiri ile belirlenmiş bir biçimde kesişme durumunu, bitişik mekân; ortak bir yüzeye sahip olacak şekilde mekânların birbiriyle bitişme veya ortak bir sınırı paylaşma durumunu, bir ortak mekân ile birbirine bağlanmış mekânlar; iki mekânın başka bir ara mekânla bir araya gelerek ortak bir mekâna sahip olma durumunu tariflemektedir.

Mekânı algılamak ve eylemleri gerçekleştirmek ilk olarak fiziksel mekânı anlamak, benimsemek ve somut bir şekilde kavramak ile mümkün olmaktadır. Mimari bir mekânda biçimi oluşturan her eleman belirli bir göreve hizmet etmektedir. Kullanıcısının beklentisine karşılık vermek adına belirli bir bağlam içerisinde bir araya gelen fiziksel öğeler, mekânın temel bileşenlerindedir. Fiziksel mekânı oluşturan biçim hizmet edilen görev veya belirli bir bağlam kapsamında oluşturulan işlevi takip etmektedir. Bir başka deyişle mekânın biçimleniş işlevi ile doğru orantılıdır.

2.2.b. Algısal Mekân

İnsan yaşamının her alanında var olan ve farklı disiplinlere konu edilen algı kavramı sözlükte “bir şeye dikkati yönelterek o şeyin bilincine varma, idrak” anlamı taşımaktadır (Türk Dil Kurumu 2019). Algı ve algılama süreci, her bireyin zihinsel ve bedensel özellikleri ile birlikte kültürel birikimleri, dış dünya ile olan iletişimi, geçmiş

deneyimleri ve davranışları ile farklılaşmaktadır. Dolayısıyla algı, bireysel özelliklerden ve geçmişte yaşanan deneyimlerden ayrı düşünülemez bir kavramdır.

Birey bir mekânda var olmaya başladığında eş zamanlı bir şekilde algılama sürecine de girmektedir. Kullanıcının ilk etapta mekânla iletişime geçtiği fiziksel mekânın duyumsanması ve deneyimlenmesi sürecinde meydana gelen “algısal mekân” kavramı oluşmaktadır. Algısal mekânın kullanıcıda varoluşu, insan zihnine, daha önce yaşadığı deneyimlere bağlı olarak gelişmekte olan bir unsurdur. Mekânın kavramsal karşılığı olan algısal mekân fiziksel mekânla bir araya geldiğinde kullanıcının davranışlarını ve deneyimini şekillendirmektedir. Mekânda var olan kullanıcının deneyimi, davranışları ile biçimlenmektedir. İlk etapta mekânı algılamak yalnızca fiziksel bir sınırlama ile belirlenmesi gerekmez. Mekânı kavramak insanın zihninde oluşturulacak sınırlarla da mümkün olabilmektedir. Gerek somut gerekse soyut sınırlarla kullanıcı tarafından tanımlanan mekân, kapsadığı tüm öğeleri ile bir bütün olarak algılanmaktadır. Bu bağlamda bireylerin mekân içindeki bilgiyi eyleme dönüştürüldüğü dört süreç ve bu süreçlerde rol oynayan algı kavramının dört tür boyutu incelenmiştir:

İnsanlar mekân içerisinde dört tür bilgiye sahiptir (Kaplan 1973, Kandemir ve Uçar 2015):

- *Tanıma (Recognition)*: Mekânın belirli bir anlama oturtulması
- *Tahmin (Prediction)*: Deneyime yönelik tahminde bulunma
- *Değerlendirme (Evaluation)*: Mekâna yönelik değerlendirmelerde bulunma
- *Eylemler (Actions)*: Belirli ihtiyaçları yerine getirmek adına davranışlarda bulunma

Algı kavramının eş zamanlı çalışan dört boyutu olduğu belirtilmiştir (Ittelson 1978, Bell, ve diğerleri 1990, İnceoğlu ve Aytuğ 2009). Bu dört boyut:

- *Bilişsel*; bilgiyi düşünmeyi, düzenlemeyi ve onu saklamayı barındırmaktadır. Bilişsel boyut, bulunulan çevreyi hissetmeyi sağlar.
- *Duygulanım*; çevreyi tanımayı ve algılamayı etkileyen duygu ve hisleri içermektedir.
- *Yorumlayıcı*: bireyin içinde var olduğu çevreye kendi yorumunu katarak anlam katmasını ifade etmektedir. Yorumlama yapılırken uyarıcılar tarafından gelen bilgi beyin aracılığıyla hafızaya teslim edilmektedir.
- *Değerlendirici*; iyi veya kötü olarak değerlendirmeyi kapsamaktadır.

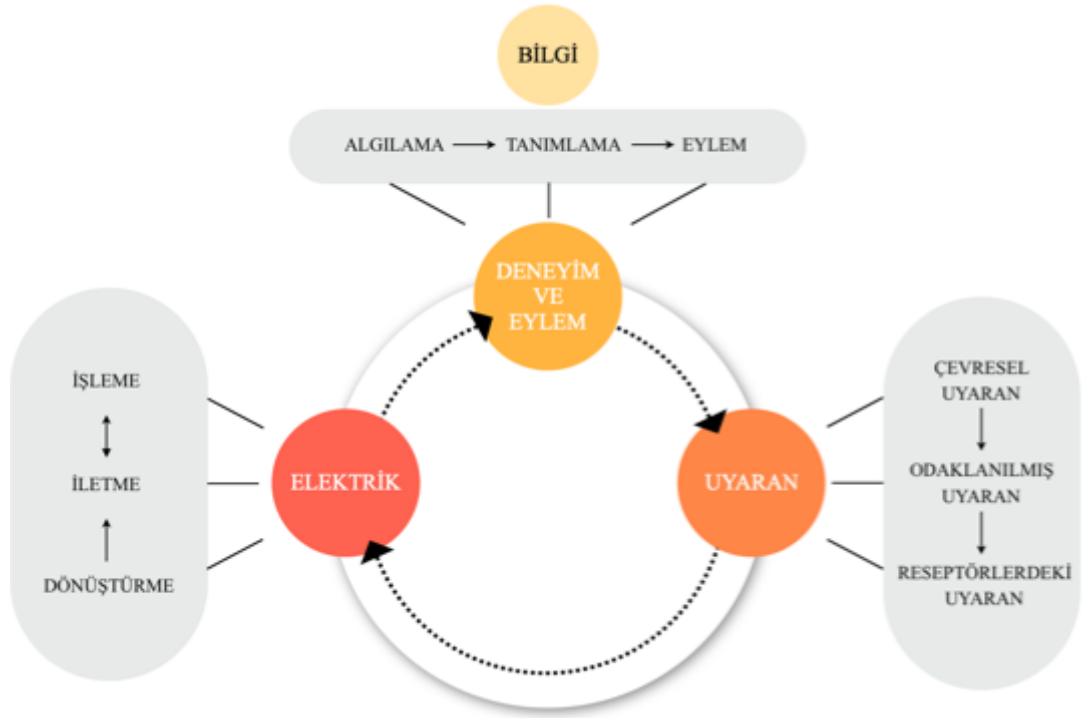
Tüm bu boyutlar, algının tek bir doğruya hizmet etmediğini, mekân içerisinde bir süreçle var olduğunu açıklamaktadır. Birey, bir bilgiyi edindikten sonra o bilgi üzerine duygu ve düşünceler geliştirmekte, edinilen bilgiyi bu şekilde yorumlamaya başlamakta ve sonucunda bir değer biçmektedir. İnsanın bilgi karşısında geliştirdiği algılama basamakları mekânsal algılamada da yer edinmiştir. Bireyin mekâna karşı geliştirdiği algı, mekânın bireye sunduğu farklı değerlerle çeşitlenmektedir.

Mekânda Gerçekleşen Algısal Süreç

Mekân ve mekânın öğeleri kaynaklı uyaranlar dahilinde başlatılan algısal süreç boyunca, bilgi birey tarafından alınmakta ve evrilerek davranışa çevrilmektedir. Goldstein, *Sensation and Perception* adlı kitabında algısal sürecin dinamik olduğundan ve sürekli olarak değiştiğinden bahsetmiştir (2010, 6). Bu betimlemeye göre algısal süreç, uyaranlar ve bu uyaranlara verilen tepkinin süreçler dizisi anlatılmaktadır (Şekil 2.4.). Süreç temelde “uyaran”, “elektrik”, “deneyim” ve “eylem” olmak üzere dört kategori ile tanımlanmaktadır. Uyaran, çevrede neler olduğunu, gerçekte neye dikkat edildiğini ve reseptörleri neyin uyardığını ifade etmektedir. Uyarıcılar ilk etapta “çevreden gelen herhangi bir potansiyel uyarı”

olabilmektedir. Bu uyarılar üzerinden dikkat çeken bir uyarı ise “odaklanılmış uyarı” olarak tanımlanmaktadır. Odaklanılan uyarı daha sonra “reseptörlerdeki uyarı” olarak yeni bir süreç içerisine girmektedir. Elektrik, reseptörler tarafından oluşturulan ve beyne iletilen elektrik sinyallerini ifade etmektedir. Bu süreçte sinyaller “dönüştürme”, “iletme” ve “işleme” süreçlerinden geçmektedir. Deneyim ve Eylem ve ise uyarıyı algılama, tanıma ve tepki verme hedefini ifade etmektedir. “Bilgi” ise algısal duruma getirilen bilgiyi, “algılama”, “tanımlama” ve “eylem” basamakları ile meydana gelmektedir. Bilgiyi tarifleyen kutu diğer üç kutunun üzerinde bulunur, çünkü işlemin birçok farklı noktasında etkisi olabilir.

Şekil 2.4. Algısal Süreç (Goldstein, 2010, s. 6) kaynak alınarak yeniden düzenlenmiştir.



Creating Architectural Theory adlı kitapta algı “zihinsel ve duyumsal olmak üzere iki türe ayrılmaktadır” (Lang 1987). Mekân üzerinden verilen bilgilerden elde edilen çıktılar, Leland (2006, 75) tarafından bireyin taşıdığı zihinsel harita olarak tanımlanan algısal mekânın ve bireyin duyuları ile algılanıp deneyime dönüştürülen fiziksel

mekânın bir arada çalışarak bireyin içine alındığı sürecin ürünüdür. Mekânda var olan birey ilk olarak duyu organlarıyla bilgi edinmekte, daha sonra duyularla edinilen bilgi zihinde geçmiş bilgilerle bir araya getirilerek deneyime dönüştürmektedir. “Mekân, fiziksel boyutları ile ölçülebilir ve ölçülemeyen boyutları ile varsayılabılır ve deneyimlenebilir, duyularla kavranabilir bir uyarılar bütünüdür” (Arayıcı 2015, 31) . Dolayısıyla mekânın ağılanması, tanımlanması ve deneyimlenmesi adına duyu bileşenleri önemli rol oynamaktadır.

2.2.c. Üçüncü/Öteki Mekân

Mekânın kavramsal olma hali geçmişten günümüze yeni bakış açıları ile sürekli olarak dönüşüme uğramıştır. Mimar Senem Kaymaz Koca ve Jonathan Hale, René Descartes’in mekâna yüklediği Kartezyen düalizmin mutlak gerçeğe bağlı olma halinin mekân-zaman ilişkilerinin değişikliğe uğramasından kaynaklı giderek açıklanamaz bir hal aldığını ve bu sebeple bu ikili diyalogu daha güçlü açıklayabilmek adına yeni kavramların ortaya çıktığını belirtmişler, bu değişime göre Kartezyen mekânın değiştirilemez kuralları ve öklidyen geometrinin katı sınırlarının yıkılmış olduğunu “*üçüncü/öteki mekân*” kavramının ortaya çıktığını eklemiştirler (2017, 489). Lefebvre’nin algılanan, tasarlanan ve yaşanan mekân olarak tariflediği kavramsal mekân üçlüsünde (Bl. 2.1.a.i’de bahsedildiği üzere) var olan temsil mekânlarını oluşturan yaşanan mekânlar mekânsal oluşumlar üzerinde önemli çalışmaları bulunan kentsel planlama profesörü Edward Soja tarafından *Thirdspace* kitabında yeniden kavramsallaştırılmıştır (1996). Soja algılanan ve tasarlanan mekânların kesiştiği yaşanan mekânlarda üçüncü mekân kavramının oluştuğunu ileri sürmüştür. Yaşanan mekânlar algılanabilir ve tasarlanabilir olduğu gibi fiziksel unsurlara dayandırılmak zorunda değildir. Bu sebeple bu mekânlar çok daha çeşitli ve

ortamda bulunan bireyin kişisel varoluşuna göre farklılaşan yeni deneyimler sunmaktadır. Soja'nın ortaya koyduğu yaşanan mekânın yansıması olan üçüncü mekânlar da "...soyut-somut, yapı-fail ve öznel-nesnel ayrımlarını reddederek, farklı bir araya gelişlerin oluşturdukları melezlik olgusuna vurgu yapmaktadır" (Kaya 2013). Bu durumda üçüncü mekânın fiziksel ve algısal mekân ötesine geçtiği ve deneyimle birlikte yeniden inşa edildiği melez bir ortam üzerinden örneklemek gerekirse sanal mekân olduğu söylenebilmektedir.

2.3. Bölüm Sonu Değerlendirmesi

Birey üzerinden bedenini, beden üzerinden hayatın her anında insanı çevreleyen bir mekân olduğundan bahsetmek mümkündür. Birey bir mekânda var olduğu sürece bulunduğu ortamın niteliklerine göre eylemlerini gerçekleştirdiği bir sürece dahil olmaktadır. Mekânın fiziksel kodlarının yine fiziksel bir şekilde duyularla okunması ile başlayan bu sürece daha sonra bireyin kişisel özellikleri, geçmiş deneyimleri, kültürel birikimleri, bireysel ve toplumsal değerleri ile bir arada çalışan algılama süreci devreye girmektedir. Bu noktada mekân fiziksel olarak ele alınırken aynı zamanda algısal olarak da yorumlanmaya ve deneyimlenmeye başlanır. Temel olarak fiziksel ve algısal olarak sınıflandırılan mekân geçmişte birçok disiplin tarafından yeniden kavramsal olarak incelenmiş ve halen incelenmektedir. Bu noktada yeni mekân arayışları ile ortaya çıkan üçüncü/öteki mekân kavramı ile bireyle bulunduğu ortam arasındaki ilişki yeniden inşa edilmiş, fiziksel ve algısal mekân niteliklerinin ötesine geçilmiştir. Bu bağlamda belirli işlevlere hizmet eden mekânlar da değişime uğramış, insanlara yeni mekân üzerinden edinen bilgilerin iletim şekli, mekânın fiziksel, algısal ya da öteki olma hali ve işleve uygun gerçekleştirilecek eylemler farklı bir bağlamda ele alınmaya başlanmıştır. Mekân kavramının ele alınış biçimi var olduğu her alanda

değişim ve gelişime sebep olduğundan, sanat ve bilime sergileme işleviyle hizmet eden müze mekânlarını da bu bağlamda incelemek mümkündür.



BÖLÜM III

BİR SERGİ MEKÂNI OLARAK MÜZELER

3.1. Müze Kavramı ve Tanımı

Müze kelimesi kökünü, Fransızca *musée*, daha öncesinde de Eski Yunanca (Grekçe) *mouseion* kelimelerinden almaktadır. Mouseion kelimesi ise ilham perisi veya sanat tanrısı olarak bilinen *Mousa*'lara adanan yer veya tapınak anlamı taşımaktadır. Müze kavramı sözlükte, “sanat, kültür, bilim ve teknik yapıtlarının ya da bu dallara yarar şeylerin görülüp yararlanılması için korunup, değerlendirilip sergilendiği yer anlamına gelmektedir” (Hasol 2010, 336). Müze, kültür mirası olarak kabul edilen değerlerin araştırılıp korunduğu ve daha sonra tüm insanlıkla buluşturulduğu bir mekân olarak bilinmektedir. Müzeler, bu değerleri muhafaza eden, toplum için araştırma, eğitim ve eğlence amacıyla görünür hale getiren kuruluşlardır.

Müzeler insanların kültürel anlamda gelişimine katkı sağlama amacına büyük önem veren mekânlardandır. Bu sebeple günümüzde müzeler yalnızca kültür varlıklarının korunup, sergilendiği bir mekân olarak adlandırılmak yerine ziyaretçisine bir deneyim yaşatmayı amaçlayan ve bu deneyimi yaşatmak adına sergiler üzerinden bir bağlam kurgulayan, ziyaretçisini bu bağlam üzerinden hikâye içerisine sürükleyen mekânlar olarak adlandırılmaktadır. Müzeyi ziyaret eden insanların pasif bir şekilde manipüle edilmesi yerine, olayların içinde olarak daha dinamik bir rol üstlenmesini ve dolayısıyla eserlerin daha anlaşılır olmasını sağlamaktadır. Eserlerin anlaşılır olması, iletilmek istediği mesajın ziyaretçiye doğru aktarımı ile paraleldir.

Müze mekânları geçmişe kıyasla ne göstereceğinden çok nasıl göstereceğine odaklanan mekânlar haline gelmektedir. Bu doğrultuda gelişmiş ve halen gelişmekte

olan müze kavramı, birçok kurum ve arařtırmacı tarafından çeřitli řekillerde tanımlanmaktadır.

C. Bařaran (1995, 48) müzeyi “kültürel deęeri olan buluntulardan oluřmuř, bir bütünü çeřitli vasıtalarla korumak, incelemek, deęerlendirmek ve özellikle halkın estetik zevkinin yükselmesi ve eęitimi için teřhir etmek amacıyla, kamu çıkarları için idare edilen kuruluşlar” olarak tanımlarken ; O. Alpözen (1998, 37) “dünya mirasının korunduęu mekanlar”, N. Akyürek Vardar (1996, 19) ise, “belirledięi içerik ve program çerçevesinde barındırdıęı ve barındıracaęı varlıkları kiřiye zevk vermek, bilgi ve bilinç kazandırmak, eęitmek, duyarlılık ve heves ařılmak amacıyla inceleyen; içeriklerini açıklayan, arařtıran, gelecek kuřaklara aktaran ve onları sergileyip, tanıtan, kar ve kazanç beklentisi olmayan, tarihsel zenginlięi motive eden, bilimsel ve kültürel devamlı kuruluşlar” olarak tanımlamaktadır (Keleř 2003, 1).

Bu tanımlar ışığında müzeler, ticari kaygı gözetmeksizin kültürel ve bilimsel deęeri olan eserleri toplama, koruma, sergileme iřlevini benimseyen, toplumun kültürel gelişimine katkı saęlamak amacıyla bu eserleri insanlarla bir araya getiren sergileme mekânlarıdır. Müzeler yalnızca sergileme amacıyla deęil, aynı zamanda toplumu bir araya getirme, toplumun bilim ve sanat ile buluşmalarını saęlama, bünyesinde kültürel aktiviteler barındırma amaçlarını da taşıyan yapılardır; bu çerçevede eserlerin sergilenmesinin yanı sıra sergi üzerinden ziyaretçisine yeni deneyimler yařatmak da hedeflenir.

Deneyim kavramı üzerinden baęlamı kuvvetlendirmek adına müzelerde yeni alanlar kurgulanmaktadır. “Müze yapılarının fonksiyonları esas hizmet eden mekânlarla, servis mekanlarından ve birincil mekanları destekleyen yardımcı

mekânlardan oluşur. Kahn müzelerde majör ve minör değere sahip bu mekânlar için, “Müze, hizmet eden ve edilen mekânların açık bir düzenlemesidir” yorumunu yapar (Kamar 2008, 4). Bir sergileme mekânı olarak müze, birçok amaçla kurgulanan, farklı işlevleri olan yapıları bir araya getirmekte, sergilediği eseri odakta tutup onu daha anlaşılır hale getirmek, eserin verdiği mesajı ziyaretçiye daha anlamlı kılmak, sunduğu deneyimi daha yenilikçi bir yaklaşımla kurgulamak adına zamanla değişip gelişmektedir. Müze kavramının tanımı, değişimlerine paralel bir şekilde International Council of Museums (Uluslararası Müzeler Konseyi) tarafından ilk tanımının (1946) ardından 1951, 1961, 1974, 1989, 1995, 2001, 2007 yıllarında ve son olarak 2019’da yeniden yapılmıştır (Tablo 3.1).

1946	1	Müze kelimesi, sanatsal, teknik, bilimsel, tarihi veya arkeolojik materyal bulunduran, içerisine hayvanat ve botanik bahçelerinin dahil olduğu, kütüphanelerin ise içerisinde sergi salonu bulunan kütüphaneler istisna olmak üzere dışında kaldığı halka açık tüm koleksiyonları içinde barındırır.
1951	2	Müze kelimesi burada genel çıkar için yönetilen, koruma, çalışma, amaçlarıyla ve özellikle, sanatsal, tarihi, bilimsel ve teknolojik koleksiyonları, botanik ve hayvanat bahçelerini ve akvaryum gibi kültürel değer unsurlarının ve nesne gruplarının öğretileri ve haz almaları için halka sergilendiği sürekli bir kuruluştur.
1961	3	Müze, kültürel ve bilimsel önem taşıyan eser koleksiyonlarını, eğitim, çalışma ve insanlığın estetik hazı için toplayan, koruyan, araştıran, ileten ve sergileyen, halka açık, toplumun ve toplumun gelişiminin hizmetinde olan kâr amacı gütmeyen kalıcı bir kuruluştur
1974	4	Müze, insanoğlunun ve çevresinin kesin kanıtlarını, eğitim, çalışma ve insanlığın estetik hazı için toplayan, koruyan, araştıran, ileten ve sergileyen, halka açık, toplumun ve toplumun gelişiminin hizmetinde olan kâr amacı gütmeyen kalıcı bir kuruluştur.
1989	5	Müze, kâr amacı gütmeyen, toplumun ve onun gelişiminin hizmetinde, çalışma, eğitim ve eğlence amacıyla insanların ve çevrelerinin maddi kanıtlarını edinen, koruyan, araştıran, iletişim kuran ve sergileyen halka açık kalıcı bir kurumdur.
1995	6	Bir müze, toplumun ve gelişiminin hizmetinde kâr amacı gütmeyen, çalışma, eğitim ve eğlence amacıyla insanların ve çevrelerinin maddi kanıtlarını edinen, koruyan, araştıran, iletişim kuran ve sergileyen halka açık kalıcı bir kurumdur.
2001	7	Müze, insanların ve çevrelerinin maddi delillerini eğitim, çalışma ve eğlence için araştıran iletişim halinde olan ve sergileyen, kâr amacı gütmeyen, toplumun ve gelişiminin hizmetinde olan ve halka açık, kalıcı bir kurumdur.
2007	8	Müze, eğitim, çalışma ve eğlence amacıyla insanlığın ve çevresinin somut ve somut olmayan mirasını edinen, koruyan, araştıran, ileten ve sergileyen, topluma ve gelişimine hizmet eden, kâr amacı gütmeyen, kalıcı bir kurumdur.
2019	9	Müzeler geçmiş ve gelecek hakkında eleştirel diyalog sağlayan demokratikleştirici, kapsayıcı ve polifonik (çok sesli) alanlardır. Günümüzün çatışmalarını ve zorluklarını kabul ederek ve ele alarak, toplum için eserler ve örnekler barındırır, gelecek nesiller için çeşitli anıları korurlar ve tüm insanlar için eşit hakları ve mirasa eşit erişimi garanti ederler. Müzeler kâr amaçlı değildir. Katılımcı ve şeffaftırlar. İnsan onuruna ve sosyal adalete, küresel eşitliğe ve gezegensel iyiliğe katkıda bulunmak için, toplar, korur, araştırır, yorumlar, sergiler ve dünyadaki anlayışı geliştirmek için çeşitli topluluklarla aktif ortaklık içinde çalışırlar.

Tablo 3.1. ICOM'un Müze Tanımları (ICOM-International Council of Museums Conseil International Des Musees 2009) kaynak alınarak yazar tarafından oluşturulmuştur.

3.1.a. Kavramın Tanımındaki Belirleyiciler: Amaç ve İşlev

Geçmişten bugüne kurum olarak insanlık için çalışan müzeler, sergilemelerini ve bünyesinde gerçekleşen tüm etkinliklerini belirli amaçlar ve hedefler doğrultusunda kurgulamaktadır. Bu amaçlar hem müzelerin hem de toplumun gelişmesine hizmet etmektedir. Gelişimlerine paralel olarak bu amaçlar doğrultusunda çalışmalarını sürekli olarak iyileştiren müzeler belirli işlevlere sahip olmakta, yükümlü oldukları görevlerinin verdiği sorumluluğun bilincinde bir şekilde yoluna devam etmektedir.

3.1.a.i. Müzelerin Amaçları

Kuruldukları günden itibaren müzelerin en temel amaçları değerli görülen eserleri toplayıp belirli ölçütlerle onları muhafaza ederek sergilemektir. Gün geçtikçe müze yapılarında amaç yalnızca sergileme olmaktan çıkmış, ek fonksiyonları ve yeni mekânları ile, toplumun bilim ve sanat alanlarında kültür seviyesini artırmak hedef edinilmiştir. Bu temel hedef doğrultusunda müze mekânları insanların bir araya geldiği, bilgiye ulaşım birbirleriyle paylaştığı etkileşim mekânları haline gelmiştir.

Müzeler, bir etkileşim alanı olarak konumlandırılmaya başladıklarından beri, ziyaretçilerin sosyokültürel ihtiyaçlarına da önem vermeye başladılar. Bunların arasında en yaygın olanı eğitim aktiviteleridir. Başka bir deyişle, eğitim aktivitelerinin müzede en yaygın aktivite olması, müzede en çok tüketilenin *bilgi* olduğunu göstermektedir ki, bu da müzenin temel amaçlarından biridir (Artan 2012, 124).

Bilgiye erişimin odak noktası olduğu bu mekânlarda “eğitim” en önemli fonksiyonlar arasında kabul edilirken, bu sürecin “eğlence” ile birleşmesini sağlamak gereklidir. Müze mekânları kültür seviyesini yükseltmek adına bilgiyi ziyaretçisine iletirken, keyifli vakit geçirmelerini sağlayacak şartları da yerine getirmelidir.

Bu bağlamda müzelerin amaçları, temelde birbirine benzer nitelikleri olan, detaylarda farklılaşan *Müze Kurumlarının Genel Amaçları*, *Müzelerin Sosyal Amaçları* ve ülkemizde T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı Teftiş Kurulu Başkanlığı'nın yayınladığı *Müzeler İç Hizmetler Yönetmeliğinin 5. Maddesinde Müzelerin Amaç ve Görevleri* olarak üç temel sınıflandırma ile açıklanmıştır.

Müze Kurumlarının Genel Amaçları

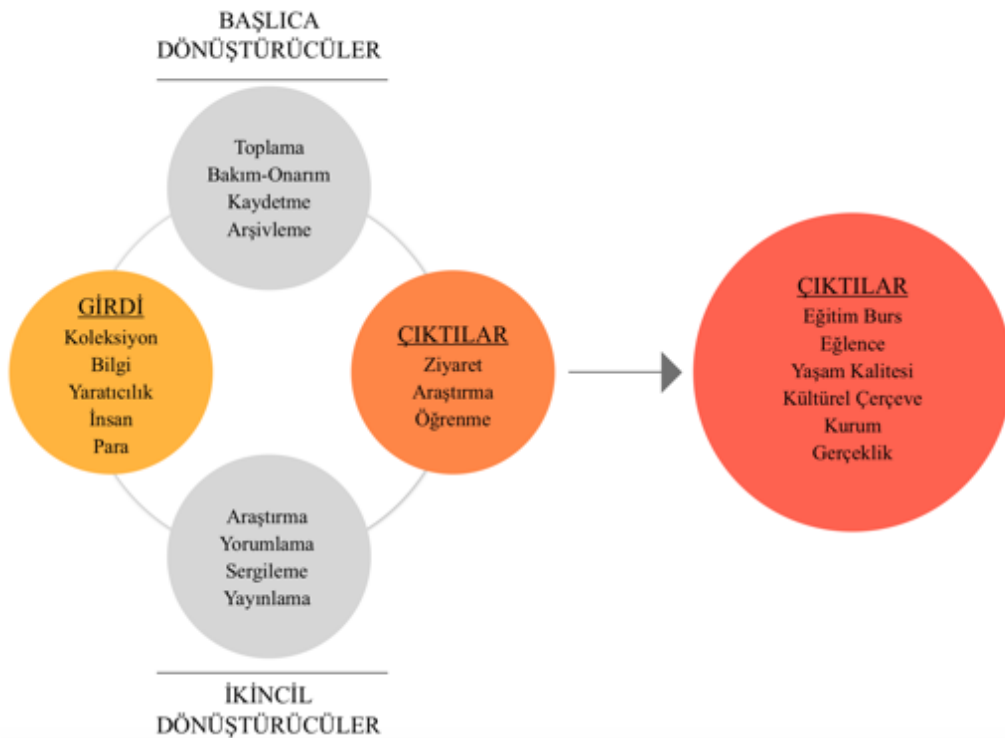
Süreç içerisinde müze kurumlarının amaçları, gelişmelerine paralel olarak çeşitlenmiştir. Bu bağlamda müzeler;

- Kültürel ve bilimsel değeri olan eserleri bir araya getirme ve muhafaza etme,
- Eserlerin koleksiyon çeşitliliğini sağlama
- Toplumun kültür seviyesini yükseltme,
- Kültürel faaliyetler yürütme,
- İnsanlığın gelişimini sağlama,
- Topluma faydalı olma,
- Bilgi verme; *eğitim*,
- Kültürel varlıkları öğrenme,
- Gelecek nesillere bilgi aktarımını sağlama,
- İletişim kurma,
- Ulusal kimlik bilincini oluşturma,
- Kentin kültürünü yansıtma,
- Keyifli vakit geçirme; *eğlence*,
- Yeni deneyimler kazandırma,
- Geçmiş, bugün ve gelecek arasında köprüler kurma,
- Ülkenin tanıtımına katkıda bulunma gibi amaçlar gütmektedir.

Müzelerin Sosyal Amaçları

Müze kurumlarının var olan çeşitli amaçları arasında gösterilen sosyal amaçlar, müzelerin gelişimi, insanlığa katkısı ve varlığını sürdürebilmesi adına önemli yer tutmaktadır. İngiliz asıllı felsefe doktoru Alf Hatton, müzelerin sosyal amaçlarını açıklamıştır (Hatton 2008)(Şekil 3.1.). Bu noktada müze mekânlarında toplama, bakım ve onarım, kaydetme ve arşivleme olmak üzere varlığını gösteren “başlıca dönüştürücüler” ile araştırma,yorumlama, sergileme ve yayınlama işlevlerine karşılık gelen “ikincil dönüştürücüler” büyük rollere sahiptir. Bu işlevler ışığında müze bünyesindeki eserlerin koleksiyon haline getirilmesi başta olmak üzere bilgi, yaratıcılık, insan ve para bileşenleri “girdi” olarak kabul edilmektedir. Girdiler müze ortamında ziyaret, araştırma ve öğrenme çıktılarına dönüşmektedir. Bu bağlamda müze kurumları çıktı olarak da nitelendirilen eğitim, eğlence, yaşam kalitesi, kültürel çerçeve, gerçeklik gibi sosyal amaçlara hizmet etmektedir.

Şekil 3.1. Müzelerin Sosyal Amaçları (Hatton 2008) kaynak alınarak yeniden düzenlenmiştir.



Müzeler İç Hizmetler Yönetmeliği'ne Göre Müzelerin Amaçları

Ülkemizde T.C. Kültür ve Turizm Teftiş Kurulu Başkanlığı'nın yayınladığı “Müzeler İç Hizmetler Yönetmeliği”nin 5. Maddesinde müzelerin amaç ve görevlerini şu şekilde belirtmiştir (1990). “Her müzede, kendi alanı ile ilgili ilmi, eğitim, teknik ve yönetim hizmetlerini başarı ile uygulamak, yürütmek ve yurt kalkınmasına yardımcı olmak amacıyla;

a) Mevcut eserlerle, mümkün olduğu ölçüde kronolojik bir sistem içinde ilmi teşhir yapılır.

b) Depolardaki eserler sağlıklı bir şekilde korunur, depolar ilmi çalışmalara imkân verecek şekilde düzenlenir.

c) Kadrosunda bulunan uzman elemanları ile taşınır ve taşınmaz kültür varlıkları üzerinde ilmi araştırmalar yapılır, tanıtılması sağlanır.

d) Müzede ve müze dışında eğitsel eğitici kurslar, konferanslar, geziler düzenlenir. Çevrenin kültür hayatının geliştirilmesine, kültürel ve turistik değerlerimizin halka tanıtılmasına, eski eser kaçakçılığı, tahrip ve gizli kazılarla yurdun milli değerlerini yok edici faaliyetlerin önlenmesine çalışır.

e) 2863 sayılı Kanun kapsamına giren korunması gerekli taşınır kültür varlıklarının müzelere kazandırılması için gerekli tedbirler alınır.

f) 2863 sayılı Kanun kapsamına giren taşınır ve taşınmaz kültür varlıklarının korunması ve değerlendirilmesi sağlanır”.

İnsanlığın bilim ve sanat üzerinde gelişimini sağlamak adına çalışan müze kurumları, belirledikleri amaç ve hedefler doğrultusunda çalışmaktadır. Müze kurumlarının gösterdiği tüm faaliyetler üstlendiği görevlerle paralellik göstermektedir. Bu noktada her müze kurumunun belirli bir akışla gerçekleştirdikleri işlevleri ortaya çıkmaktadır.

3.1.a.ii. Müzelerin İşlevleri

Müzeler, zaman içerisinde yalnızca sergileme işlevine sahip kurumlar olmak yerine, topluma kültür değerlerini gösteren, bünyesinde kültürel aktiviteler barındıran, insanlar için araştırma, eğitim ve sosyalleşme amaçlı yeni işlevler kazanan mekânlar haline gelmiştir. Bu bağlamda müze kurumlarının, temelde beş önemli işlevi bulunmaktadır (Atasoy 1984) (Şekil 3.2.). Bunlar; *toplama*, *koruma*, *belgeleme*, *araştırma* ve *sergileme* olarak bilinmektedir.

Şekil 3.2. İşlev Akışı (Atasoy 1984) kaynak alınarak yazar tarafından oluşturulmuştur.



Müze kurumları için geniş kapsamlı bir araştırma yapmak koleksiyon oluşturma açısından oldukça önemlidir. Öncelikle araştırılan bir eserin kaynağını tespit etmek gerekmektedir. Kaynak bulunması durumunda koleksiyon oluşturmak kolaylaşmaktadır. Dolayısıyla objenin kendisine odaklanıldığı kadar kaynağındaki diğer benzer öğeleri de araştırmak gerekmektedir. Araştırma görevi yalnızca eserleri bir araya getirmek adına değil, müzenin nasıl daha verimli bir yapı haline getirilebileceği konusunda da kuruma değer katmaktadır. Ziyaretçisine daha iyi bir deneyim yaşatmak adına müzeler, sürekli gelişmek durumundadır.

Toplama işlevi, eserlerin bir koleksiyon haline getirilmesi ve bu koleksiyonların sürekli gelişim halinde olmasıdır. Müzelerin varoluşlarına devam edebilmesi ve adından söz ettirebilmesi için mevcut durumdaki koleksiyonlarını sürekli yeni eserlerle zenginleştiriyor ve genişletiyor olmaları gerekmektedir. Bu doğrultuda müze kurumlarının temel fonksiyonunun toplama işlevi olduğunu söylenmektedir.

Müzelerde sergilenen eserleri **koruma** görevi, bir araya getirmek kadar önemlidir. Bünyesindeki koleksiyonları oluşturan ya da süreli olarak müzede sergilenen eserlerin korunması kurumun birincil görevlerindedir. Müze kurumlarının eserlerin herhangi bir zarar görme, bozulma ya da çalınma riskine karşı önlem alması gerekmektedir.

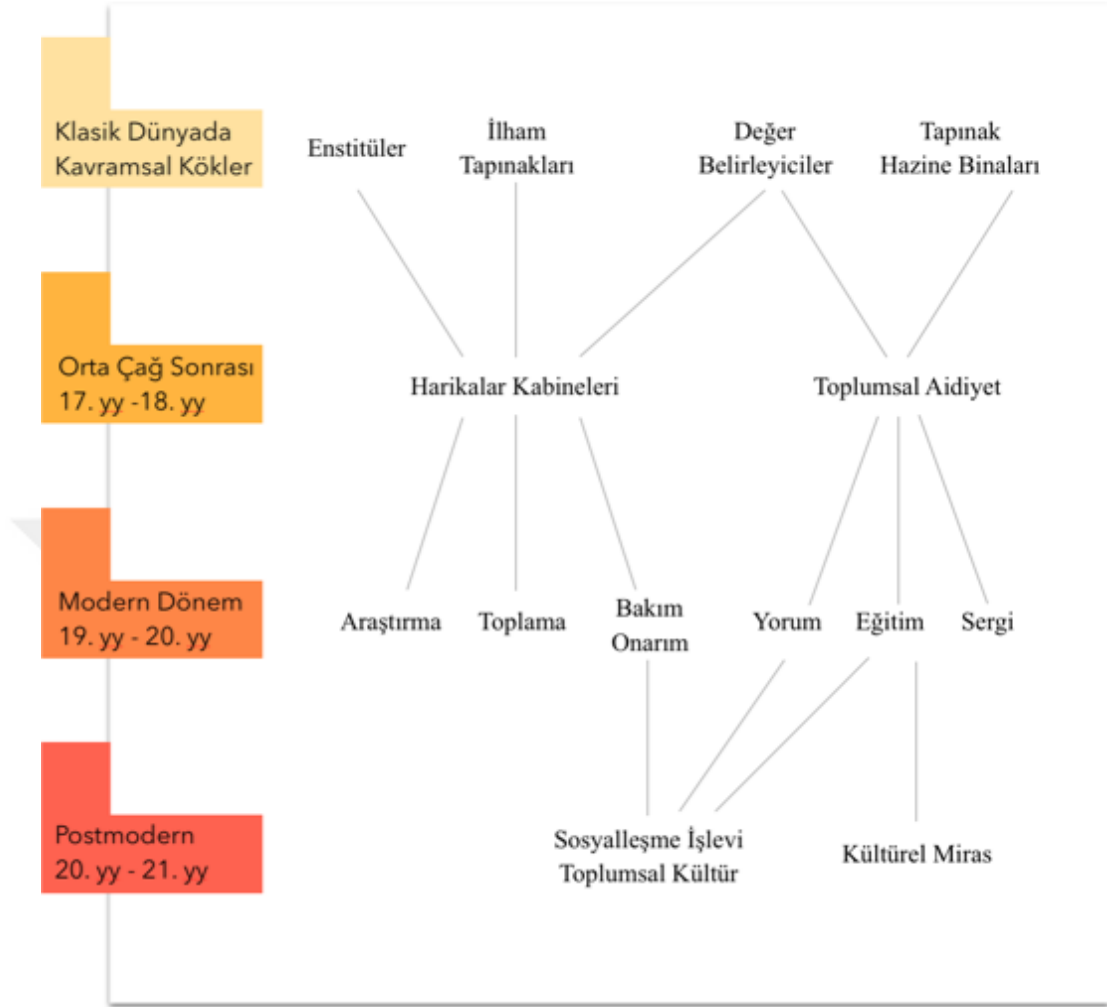
Objelerin ideal alanlarda barınarak geçen zamanda dayantıların çoğaltılması ve yaşam süreçlerinin uzatılmasına yönelik önlemler, önleyici koruma olarak isimlendirilmektedir. Önleyici koruma, sergide ya da depolarda yer alan eserlerin tümü için söz konusudur ve gerek depolar gerekse sergi mekânlarında nesnelere uygun, ideal ortamların oluşturulması esastır. Öte yandan, bozulmuş, hasar görmüş, nesnelere iyileştirilmesi için yapılan müdahalelere onarım/ restorasyon (restoration) adı verilir (Kalyoncuoğlu 2019, 13).

Müze kurumlarının eserlerini topladıktan ve koleksiyon haline getirdikten sonra sistematik bir şekilde **belgeme** yapması gerekmektedir. Belgeleme sürecinde eserler, kaydedilir ve arşivlenir. Müzede var olan eserlere kolay ulaşım, çalınma ya da kaybolma riskine karşı önlem alma gibi konularda koruma ve belgeleme görevleri iç içe girmektedir. Bu sebeple eserlerin her biri tek tek kayıt altına alınmalı ve döküm numaraları verilmelidir. Belgeleme işlevi yalnızca sergi alanı için değil, depo ve vitrin alanları için de yapılmaktadır.

Sergileme işlevi, müzelerin varoluşundan bu yana adından söz ettirmektedir. Müzelerin temelinde yatan bu işlev, değeri ve koleksiyona katkısı olan eserin araştırılıp, sistematik şekilde bir araya getirilmesi ve belgelenmesinden sonra toplumla bir araya getirilmesini sağlamaktadır. Modern çağın getirisi ile müzelerde sergileme yöntemleri her geçen gün çeşitlenmekte ve ziyaretçisine daha iyi bir deneyim yaşatmak adına kuvvetlenmektedir.

Müze kurumları zamanla uğradıkları değişim ve gelişimle birlikte Hatton (2008)'un da belirttiği gibi sosyal işlevlerinde de değişimlere sahne olmuştur (Şekil 3.3). Bu değişimler paralelinde klasik dönemde ilham tapınakları, enstitüler ve hazine binaları değerli olanı belirleme ve koruma görevine hizmet etmektedir. 17-18. yy.larda Nadire Kabineleri, toplumsal aidiyet bilincini oluşturmakta, 19-20. yy. modern dönemde ise bilinen araştırma, toplama, bakım ve onarım, yorum, eğitim ve sergi işlevini yerine getirmektedir. 20. yy. ve sonrası postmodern dönem ise müze kurumlarında sosyalleşme, toplumsal kültürü oluşturma ve geliştirme, kültürel mirası koruma gibi işlevlerden söz edilmektedir.

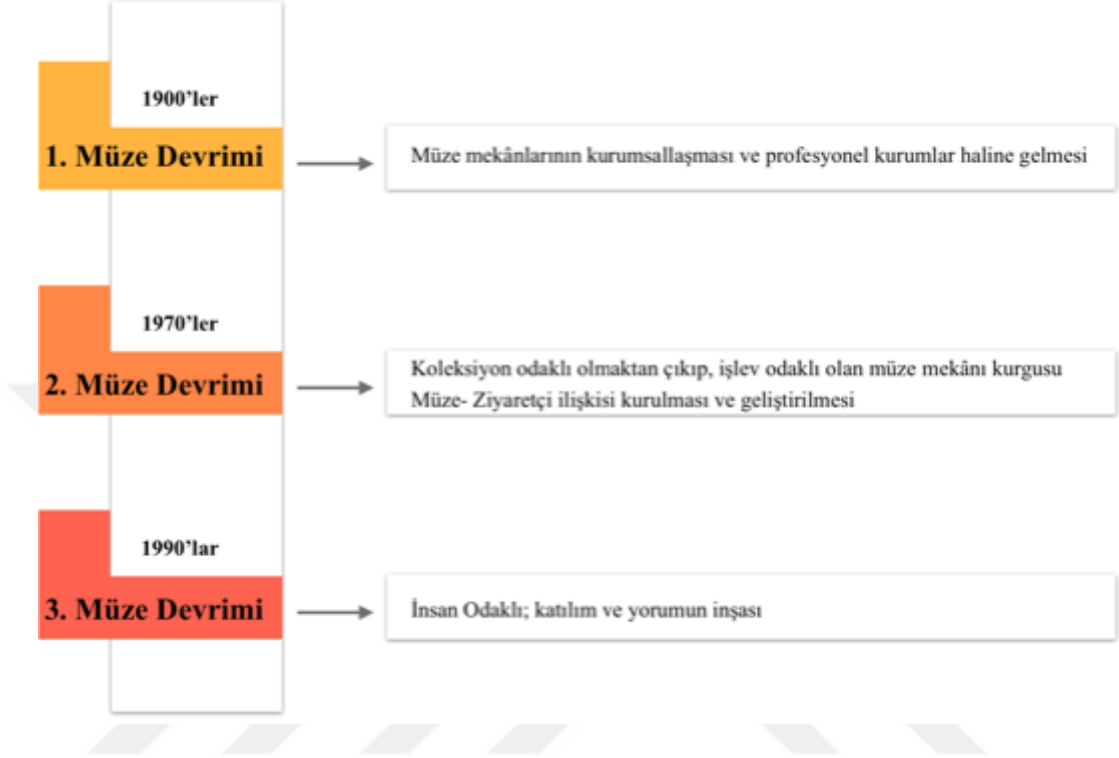
Şekil 3.3. Müzelerin Sosyal İşlevlerindeki Değişim (Hatton, 2008) kaynak alınarak yeniden düzenlenmiştir.



3.1.b. Kavramın Gelişim Süreci

Geçmişten bugüne toplumu oluşturan birey ve nesnelere değişmekte ve gelişmektedir. Toplumun bileşenleri değişip dönüştükçe yaşamı oluşturan her alanda içerikler de değişmektedir. Her alanda olduğu gibi müzeler de zamanla farklılaşan, değişen ve gelişen mekânlar haline gelmiştir. Wilke Heijnen müze mekânlarının değişimi üç devrimle ifade edildiğine dikkat çemiştir (2010, 14). Bu devrimler; müzenin kurumsallaşmasını ve profesyonel kurumlar haline gelmesini işaret eden “1. Müze Devrimi”, müzelerin koleksiyon odaklı olmaktan çıkıp işlev temelli oluşunu ve ziyaretçisi ile ilişkilerini planladığı ve geliştirdiği mekânlar olmaya başlamasını temsil

eden “2. Müze Devrimi”, toplumun, müzenin ziyaretçisi olarak ele alınmasını, insanların katılımını ve yorumlamasını ön plana alması ile gelişen “3. Müze Devrimi” dir (Tablo 3.2.).



Tablo 3.2. Müze Devrimleri (Heijnen 2010) kaynak alınarak yeniden düzenlenmiştir.

Dolayısıyla her alanda olduğu gibi müzecilik alanında da içinde bulunulan dönemin yarattığı düşünsel-estetik-entelektüel bakış açıları, ele alınan konunun kültürünü biçimlendirmede dinamik bir rol oynamıştır / oynayacaktır. Bu biçimsel yapılanma temel olarak; geleneksel yaklaşımlar ve çağdaş yaklaşımlar adı altında ele alınabilir.

3.1.b.i. Geleneksel Yaklaşımlar

Geleneksel müzecilik, Bl.3.1.a.ii.'de konu edilen müzeciliğin temel işlevlerinden araştırma, toplama, koruma ve sergileme görevlerini üstlenmektedir. Bu yaklaşımda sergilenen obje/eser ön plandadır. Bir başka deyişle geleneksel müzecilikte nesne odaklı sergileme yapılmaktadır; böylece, toplumu eğitime ve insanlara bilgi verme

amaçlanır. Bu bağlamda, eserlerden koleksiyon oluşturularak hazırlanan koleksiyon, kurgunun temelindedir.

Müzecilikte Geleneksel Yaklaşımlar, “*Müzeciliğin Dünyadaki Gelişimi*” ve “*Müzeciliğin Türkiye’deki Gelişimi*” olmak üzere iki temel başlık altında incelenecektir.

Müzeciliğin Dünyadaki Gelişimi

İnsanları bilgiye ulaştırma ve toplumu bilim ve sanat ile bir araya getirme amacı güden müzeler, ilk etapta -evreni ve yaşamı anlamlandırma girişimi olarak dini bilgiyle ilişkilenerek- tapınak ve/ya kutsal mekânlar aracılığıyla insanların hayatında var olmuştur. Bu bağlamda tarihsel süreçte müze kavramının temelleri Antik Mısır’a dayandırılabilir. Bu dönemde değerli eşyaların korunması, savaş ganimetlerinin hükümdarların gücünün sembolü olarak teşhir edilmesi amacıyla halk önüne çıkarılması, ölümden sonraki yaşam inancıyla ölümlerin eşyaları ile tapınaklarda gömülmesi gibi kültürel unsurlar müze mekânlarının yapı taşlarını oluşturmuştur.

M.Ö. 250 yılında inşa edilen İskenderiye kütüphanesi bu anlamda toplumun düşünme, araştırma, eğitim için bir araya geldiği bir mekân niteliğinde bir mekân olduğu düşünülmektedir (Kaytan 2012). Dolayısıyla Antik Çağ’da inşa edilen bu yapı günümüz müzelerinin eğitim ve araştırma yönünün temelini oluşturmaktadır.

İlk kez Greklerde sanatsal nesnelerin farkındalıkla toplandığı ileri sürülmektedir. (Keleş 2003). Dolayısıyla değerli olanın korunması düşüncesi, Eski Yunan’da yerini sanatsal olan nesnelerin toplanması düşüncesine devretmiştir. Bu eserlerin sergilenmesi amacıyla şehrin önemli noktalarında “Hazine Binaları” kurulmuş (Resim 3.1); bu mekanlarda, yalnızca sanatsal değeri olan nesnelerin toplanması ve

sergilenmesi için değil, ayrıca dönemin sosyal etkinliklerinin gerçekleştirilmesi, bilim ve sanatın araştırılması ve eğitim gibi amaçlar için de bir araya gelinmiştir.



Resim 3.1. Delphi Atina Hazine Binası, Treasury of the Athens (Ancient-Greece 2019).

Koleksiyonculuk kavramı günümüze benzer bir anlamda ilk kez Antik Roma Dönemi'nde ortaya çıkmıştır. “Tarihte ilk özel koleksiyonlar Romalılara aittir” (Erder 1971, Uysal 2013). “Romalılar'da geçmişe ait eserlerden meydana gelen koleksiyon oluşturma ve eser kopyalama, kültürlerinin vazgeçilmez bir özelliği olarak görülmektedir. Hatta Romalılar, eski Grek heykellerinin bir araya toplanmasını, ya da başka bir deyişle, Antik Yunan ve Antik Roma kültürlerinde spesifik bir mekâna (resim galerisine) referans veren “Pinakothek” sahibi olmayı onur saymışlardır” (Gerçek 1999, Keleş 2003).

Günümüzde taşıdığı anlamıyla müzeler 15. yüzyılda ortaya çıkmıştır. Rönesans döneminde bilim ve sanata ulaşmak isteyen düşünürler, 15. ve 16. yüzyılda eserleri belirli bir sistem içerisinde toplayıp muhafaza etmişlerdir.

Tarihte, kişisel koleksiyon mantığıyla temellenen müzecilik kavramı; insanlık tarihi boyunca kaçınılmaz olan iletişim ve neticesindeki etkileşim dürtüleri nedeniyle, uzun ve meşakkatli bir geçiş neticesinde kamusal yapısına ulaşmıştır. Burada, koruma alanları için farkındalık yaratması beklenen en önemli durum; Nadire Kabinelerinden günümüze ulaşmaya

dek geçen süredeki her türlü kültürel yapı kaynağı çıktısının, müze kavramının hem nesnesi hem de sorunsalını oluşturmasıdır (Alparslan ve Alparslan 2019, 17).

17.yüzyılda ortaya çıkan nadire kabineleri gerçek anlamda ilk müze örneği olarak sayılmaktadır. Nadire kabineleri dönemin kamuya açık olmayan yapılardandır. Bu yapılarda “maddi servetlerine manevi bir boyut katmak isteyen dönem zenginleri, ender rastlanan, ilginç bulunan çeşit çeşit nesneyi bir araya getirdikleri özel koleksiyonlar oluşturmuştur” (Kaytan 2012, 3).

18. yüzyıla gelindiğinde ilk halk müzelerinden olan ve Oxford/İngiltere’de 1683’e tarihlenen Ashmolean (Art and Archaeology) Museum (Resim 3.2.) ve Londra/İngiltere’de 1753’e tarihlenen British Museum açılmıştır (Resim 3.3.). Halk müzelerinin kurulması, 18. Yüzyıldan itibaren müzelerin, kamuya açık kurumlar haline geldiğine işaret etmektedir. Bu dönemden itibaren toplumun bilim ve sanata erişimine daha fazla önem verilmeye başlanmıştır. Böylelikle toplumun bilgiye ulaşımı, kültürel faaliyetlere katılmaları, müzelerin odağı haline gelmiştir. Ulusal kimlik bilincinin oluşumu ve güçlendirilmesi, bu dönemdeki müzeler için başlıca hedefler arasında olmuştur.



Resim 3.2. The Ashmolean Museum of Art and Archaeology (Art UK 2020).



Resim 3.3. British Museum. Solda British Museum dış cephe ve iç mekân fotoğrafları, sağda Norman Foster ve ortakları tarafından 2000 yılında cam malzeme ile yapılan strüktür restorasyonu (The British Museum 2019)

1789 yılında Fransız Devrimi ile toplumda birçok değişim yaşanmıştır. Bilimsel ve sanatsal değişimlerin de var olmasıyla müzecilikte de farklıklar yaşanmış ve yeni dönemlere girilmiştir. Devrimle ortaya çıkan ulusçuluk kavramı ulusal müze yapılarının da kurulmasına zemin hazırlamıştır. Dünyanın en büyük müzelerinden biri olan ve Paris'in simgesi haline gelen Louvre Müzesi (kuruluş 1793), Avrupa'nın ilk ulusal müzesi olma niteliğindedir (Resim 3.4).



Resim 3.4. Musée du Louvre. Solda Musée du Louvre iç mekân fotoğrafı, sağda 1989 yılında I M Pei tarafından yapılan cam piramit ile birlikte dış mekân fotoğrafı

19. yüzyılda Tarih müzeleri ortaya çıkmıştır. Bu dönemle birlikte müzeler koleksiyon türlerine göre sınıflandırılmasına başlanmıştır. Böylelikle müze kurumları kendi aralarında farklılaşmakta, çeşitlilik oluşturmaktadır.

20. yüzyıl ile birlikte zanaatı ön plana alan ve bu doğrultuda eserler toplayıp sergileyen müzeler ortaya çıkmıştır. Bu müzeler Etnografya Müzeleri olarak bilinmektedir.

1960'lerden sonra modern sanat müzelerinin ortaya çıkması, sergileme tavırlarındaki farklılıklar yeni bir anlayışın oluşmasının önünü açmıştır. Müzelerin ziyaretçi bekleyen değil ziyaretçi çeken kurumlar olarak yeniden nasıl kurgulanabileceği sorgulanmaya başlanmıştır. Halkı müzelere çekebilmek için kısa-uzun dönemli sergiler, film gösterimleri, söyleşiler, bienaller gibi etkinlikler vasıtasıyla müzeler yeni bir anlayışla ele alınmaya başlanmıştır (Altunbaş ve Özdemir 2012).

Müzeciliğin Türkiye'deki Gelişimi

Tüm dünyada olduğu gibi ülkemizde de müzeciliğin doğuşu, değerli görülen eşyaları, hediyeleri ve savaş ganimetlerini muhafaza etmek kültürüyle ortaya çıkmaktadır. Ülkemizde müzelerin gelişimi, -kuşkusuz dünyadaki gelişim sürecinde de gözlemlenebileceği gibi- içinde bulunulan dönemin sosyo-ekonomik ve sosyo-kültürel referanslarıyla oldukça ilişkilidir. Tarihte “Uygur ve Selçuklu saraylarında armağanların saklandığını, bunlar için özel odalar, salonlar tahsis edildiği bilinmektedir” (Taştan 2017). Osmanlı İmparatorluğu'nda da hanedana sunulan hediyelerin sarayda özel odalarda saklandığı, 15. yüzyılın ikinci yarısında Fatih Sultan Mehmet tarafından Aya İrini'de silah toplatıldığı, daha sonra bu koleksiyonun 19. yüzyılda kurulacak İmparatorluk Müzesi'nin yapı taşlarını oluşturduğu belirtilmektedir (Guerrieri 2002, 58, Sade 2005). Türkiye'de müzelerin tarihsel sürecini dört aşamada incelenmektedir (Keleş 2003, 4):

- 1.Dönem Türk Müzeciliği

- 2.Dönem Türk Müzeciliği
- 3.Dönem Türk Müzeciliği
- Son Dönem Türk Müzeciliği

1.Dönem Türk Müzeciliği

Türk arkeolog ve arařtırmacı Sümer Atasoy (1984), ilk dönem Türk Müzeciliği'nin başlangıcı için Sultan Abdülmecid'in 1845'te Yalova çevresinde yaptığı gezide, İmparator Constantinus'un adının yer aldığı yazıtlı başlıkları İstanbul'a gönderme isteğini işaret etmektedir.

Gerçek anlamda Türk Müzeciliğinin temeli İstanbul Arkeoloji Müzeleri'nin temelini de oluşturan Mecma-ı Asar-ı Atika'ya (Eski Eserler Koleksiyonu) dayanmaktadır. Padişah Abdülmecit'in naklettirdiği eserler 1846 yılında Ahmet Fethi Paşa tarafından o zamana dek silah deposu (Harbiye Ambarı) olarak kullanılan Aya İrini'de toplatılmaya başlanmıştır. Müze, Mecma-i Eslihai Atika ve Mecma-i Asar-ı Atika olmak üzere iki bölüm halinde düzenlenmiş, kuruluşu daha eski dönemlere dayanan Mecma-i Eslihai Atika bölümü Harbiye Askeri Müzesi'nin temelini oluşturmuştur (T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı 2020).



Resim 3.5. Aya İrini. Solda cephe görüntüsü sağda iç mekân görseli (Tarihi İstanbul 2015).

Aya İrini (Resim 3.5.)’de toplanan eserler 1869 yılında Saffet Paşa tarafından "Müze-i Hümayûn" olarak ziyaretçisine açılmış müze müdürü olarak da 8 Temmuz 1869'da Galatasaray Sultanisi tarih öğretmeni İngiliz Edward Goold getirilmiştir (Ogan 1947). Goold, müzeye yeni eserler kazandırmak adına çalışmış, eserler için katalog hazırlamıştır (Cezar 1995, 231-243, Sade 2005). Atasoy’un aktardığı üzere, Edward Goold’tan sonra müzeye müdür olarak, Tarenzio ve Dethier tayin edilmiştir (1984, 1458). Aziz Ogan, *Türk Müzeciliğinin Yüzüncü Yıldönümü* adlı yazısında Deither müdür olduğu dönemde müzeye önemli katkılarda bulunduğunu, bu dönemde eski eserlerin korunmasına yönelik tedbirler alınmış, 1874 tarihini taşıyan “*Asârı Atika Nizamnamesi*” de yürürlüğe girdiğini belirtmiştir (1947, 10). Bununla birlikte Aya İrini’de bulunan eserler fiziksel koşullardan dolayı zarar görmeye başladığından “...eserler 1875’te Çinili Köşk’e taşınır ve Müze artık tam olarak halka açık hale getirilir” (Gün İsmayilov 2007).Keleş (2003)’in belirttiği üzere 1881’de Dethier’in ölümü sonrasında 2. dönem, “Osman Hamdi Bey” dönemi başlamıştır.

2.Dönem Türk Müzeciliği

2. Dönem Türk Müzeciliğinde yer alan Osman Hamdi Bey, resim, arkeoloji, sanat, alanlarında dönemine ve beraberinde gelen dönemlere önemli çalışmalar bırakmış, ailesinin sadrazamlık makamından gelmesinden dolayı ülke politikasında etkisini ve kendisinin mesleki geçmişini bir araya getirerek müzecilikte birçok önemli başarıya imza atmıştır. Osman Hamdi Bey, müzecilikle ilgili çalışmalar yaptığı gibi bilimsel kazılar da yapmış, eğitim alanında çalışmış ve bilimsel yayınlar ortaya koymuştur. 1883’de kurulan ve bugünkü Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi olarak anılan Sanayi-Nefise Mektebi’nin kuruluşunda rol alan ve ilk müdürlüğünü yapan, aynı zamanda bu okulun müdürlüğünü yapmış olan Osman Hamdi Bey “.. gün geçtikçe

çoğalan eski eserlerin korunması ve depolanması için mimar Valaury'e planlarını çizdirerek bugün *İstanbul Arkeoloji Müzeleri* (Resim 3.6.) olarak bilinen binayı yaptırmıştır” (Atasoy 1984, 1458, Keleş 2003). Müzecilik alanında yaşanan gelişmeler, koruma altına alınan savaş ganimetleri, silahlar ve değerli eşyaların halihazırdaki mekanlara sığmayacak kadar çoğalması İstanbul Arkeoloji Müzeleri'nin açılmasında önemli rol oynamıştır.

Osmanlı'da tarihi eser toplama merakının izleri Fatih Sultan Mehmet dönemine kadar uzanmaktadır ancak müzeciliğin kurumsal olarak ortaya çıkışı İstanbul Arkeoloji Müzeleri'nin 1869 yılında 'Müze-i Hümayun' yani İmparatorluk Müzesi olarak kuruluşuna denk gelmektedir. İstanbul Arkeoloji Müzeleri, "Arkeoloji Müzesi", "Eski Şark Eserleri Müzesi" ve "Çinili Köşk Müzesi" olmak üzere üç ana birimden oluşan bir müzeler kompleksidir. Türkiye'nin ilk müzesi olan İstanbul Arkeoloji Müzeleri'nin koleksiyonlarında imparatorluk topraklarından getirilen, çeşitli kültürlerle ait bir milyona yakın eser bulunmaktadır (T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı - Müze Kart 2020)



Resim 3.6. İstanbul Arkeoloji Müzeleri. Üstte İstanbul Arkeoloji Müzesi, sol altta Eski Şark Eserleri Müzesi, sağ altta Çinili Köşk Müzesi (T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı 2020)

Osman Hamdi Bey müdürlüğü sırasında mevcut tüzükteki eksiklikleri gidermek adına yeni tüzük yayınlanması için de çalışmıştır. 1869 nizamnamesinden sonra düzenlenen 1874 tarihli Eski Eserler Tüzüğü'nde de görülen eksikliklerden ötürü 1883 yılında çalışılmaya başlanan yeni tüzükte "...eski eserlerin yurt dışına çıkarılmasını yasaklamak ve kazılar sonunda çıkan eski eserlerin yabancılar tarafından sadece fotoğraf ve alçı kopyalarının alınması gündeme getirilmiştir. 1884 yılında kabul edilen üçüncü Eski Eserler Tüzüğü, 37 maddeden ibarettir" (Şahin 2007, 117).

3.Dönem Türk Müzeciliği

Ülkemizde Cumhuriyetin ilk yılları ile birlikte müzecilikte 3. Döneme girilmiştir. O dönemde dünyada yayılan ulusçuluk kavramı ve ülkenin batılılaşma politikaları müzecilikte etkili olmuştur. Tüm dünyada müzelerin topluma kazandırıldığı, ulusal müzelerin kurulduğu bu dönemde ülkemizde de **Topkapı Sarayı** (Resim 3.7) "...mevcut eşyası ile birlikte 1 Nisan 1924'te müze olarak hizmete açılması kararlaştırılmış, **Ayasofya Camii** (Resim 3.8.) müzeye dönüştürülmüştür" (Keleş 2003, 5). Cumhuriyet döneminde yapılan ilk müze binası mimarının Arif Hikmet Koyunoğlu olduğu 1930 yılında ziyarete açılan Ankara Etnografya Müzesi'dir. Tekke, zaviye ve türbelerin kapatılmasını içeren ve 1925 yılında çıkarılan kanunla birlikte buradaki eserlerin birçoğu Ankara'daki Etnografya Müzesi'ne taşınmıştır (Özkoç ve Duman 2008, 158).



Resim 3.7. Topkapı Sarayı (Milli Saraylar 2020)



Resim 3.8. Ayasofya Müzesi. Üstte cephe görüntüsü, altta iç mekân fotoğrafı (T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı 2020)

“Cumhuriyet döneminde Müzeler, Millî Eğitim Bakanlığı bünyesinde bulunan ve sonradan adı “Asâr-ı Atika ve Müzeler Müdürlüğü” olan Hars Müdürlüğüne bağlanmış, daha sonra 1944’te “Eski Eserler ve Müzeler Genel Müdürlüğü” kurulmuştur” (T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı 2020). 1950 yılında temel amacı müze ve müzeci iş birliğini güçlendirmek, müzecilik standartlarını belirlemek, uluslararası kuruluşlarla iş birliği içinde olarak, bilgi alışverişini sağlamak ve toplumun eğitime katkıda bulunmak olan Uluslararası Müzeler Konseyi ICOM’un Türkiye Milli Komitesi kurulmuştur (Atasoy 1984, Gerçek 1999, Kalyoncuoğlu 2019).

Cumhuriyetin ilk yılları ile başlayan 3. Dönem Türk Müzeciliği, tarihi değeri olan yapıların müzeye dönüştürülmesi, ulusal müzelerin açılması, müze türlerinin çeşitlenmesi ve yeni müzelerin kurulması, müzeciliğe ve sanat verilen değerin artması, toplumun kültürel açıdan gelişimine katkı sağlamak istenmesi gibi önemli olaylara sahne olmuştur. Doğan’ın belirttiği üzere gelişen bu algı sayesinde bankalar devlet teşvikiyle resimler toplamaya başlamış, koleksiyonculuğun gelişmesi sağlanmış, 1950 sonrası kişisel koleksiyonlarda artış olmuş, resim koleksiyonculuğu ile birlikte etnografik ve arkeolojik eserlerin yer aldığı koleksiyonlar da yaygınlaşmıştır (Doğan 2009, 15). Tüm bu değişimler müzecilik kavramının ülkemizde modern döneme girişine zemin oluşturmuştur.

Son Dönem Türk Müzeciliği

Tüm dünyada olduğu gibi ülkemizde de 1960’lı yıllarda müzecilik anlamında modern döneme giriş yapılmıştır. Öncesinde ülke politikasının başrolünde olduğu ve yönlendirdiği müze yapıları artık 21. Yüzyılda yerini küreselleşme ve tüketim kavramlarının değiştirme ve geliştirme gücüyle de şekillenen yapılar haline gelmiştir.

Bu dönemde Savaş Müzeleri ve Meclis Müzelerinin açıldığı gibi Modern Sanat Müzeleri de açılmıştır. Modernleşme süreci müze kurumlarında içeriği değiştirmiş, yönetim anlamında yeni pratikler geliştirilmesini sağlamıştır.

Günümüzde Kültür ve Turizm Bakanlığı'nın verilerine göre; 205 bakanlığa bağlı, 260 bakanlık denetiminde özel müze olmak üzere toplam 465 müze bulunmaktadır. Bununla birlikte son yıllarda dünyanın en büyük mozaik müzesi olarak bilinen Gaziantep Zeugma Mozaik Müzesi, Şanlıurfa Haleplibahçe Mozaik Müzesi, Şanlıurfa Müzesi, Bitlis Ahlat Müzesi, Hatay Arkeoloji Müzesi, Adana Müzesi, Aydın Müzesi, Mersin Müzesi, Çanakkale Troya Müzesi, Uşak Müzesi, gibi müzeler çağdaş müzecilik anlayışı ile tasarlanmış ve ziyaretçilerine kapılarını açmıştır (T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı 2020).

Tüm dünyada ve ülkemizde insanların değerli gördükleri eşyaları saklaması ve toplumun diğer bireylerine gösterme isteği ve daha sonraları gelişen koleksiyonculuk kavramı müzelerin fikir olarak yapı taşlarını oluşturmuştur. Müzecilik kavramı klasik müzecilik anlayışı ile yapı olarak varlığından söz ettirmeye başlamıştır. Sürekli olarak gelişen müze kurumları daha sonra çağdaş müzecilik anlayışı ile günümüzde toplumun hayatında var olmaktadır. Bulunduğu konumda müzeler, yalnızca değerli olanın korunduğu ve halka gösterildiği yapılar olmaktan çıkmış, toplumun bilimsel ve kültürel gelişimini sağlamak adına çeşitli faaliyetlerin gerçekleştiği, bilimsel yayınların ortaya konulduğu kurumlar haline gelmiştir. Bu bağlamda Dünya çapında müzelerin M.Ö. 4000 yılı itibari ile Antik Mısır'da başlayan 21. yy. Çağdaş Müzecilik Anlayışına kadar devam eden serüvenini, ülkemizde ise müzeciliğin başlangıcı olarak kabul edilen 1. Dönem Türk Müzeciliği ile günümüze kadar uzanan Son Dönem Türk Müzeciliği ve arasındaki dönemler ele alınmıştır. Bu bağlamda aynı zaman dilimine

denk gelen dünyadaki ve Türkiye’deki Müzecilik hareketleri karşılaştırmalı olarak verilmiştir (Tablo 3.3.).

DÜNYA		TÜRKİYE	
M.Ö. 4000	Antik Mısır -Değerli eşyaların korunması, savaş ganimetleri -Ölümden sonra yaşam inancı		
M.Ö. 1000	Antik Yunan -Hazine binaları -Sanat eserlerinin toplanması -Bilim ve sanat içerikli sosyal etkinlikler		
M.Ö. 500	Roma -Koleksiyon Oluşturma		
15-16. Yüzyıl	-Rönesans -Eserlerin sistemli toplanması ve korunması		
17. Yüzyıl	-Nadire Kabineleri		
18. Yüzyıl	-Fransız İhtilali -Halk müzeleri -Ulusçuluk kavramı	1. Dönem Türk Müzeciliği -Aya İri'nin müzeye dönüştürülmesi	
19. Yüzyıl	-Koleksiyon türlerine göre sınıflandırma	2. Dönem Türk Müzeciliği -Osman Hamdi Bey Dönemi -İstanbul Arkeoloji Müzesi'nin açılması	
20. Yüzyıl	-Sergileme farklılıkları -Sürekli ve süreli sergiler -Sergi bağlamı üzerinden kültürel etkinlikler	3. Dönem Türk Müzeciliği -Cumhuriyetin İlanı -Topkapı Sarayı'nın halka açılması	
21. Yüzyıl	-Çağdaş Müzecilik Anlayışı -Postmodern Müze "Yeni Müzecilik"	4. Dönem Türk Müzeciliği -Çağdaş Müzecilik Anlayışı -Postmodern Müze "Yeni Müzecilik"	

Tablo 3.3. Müzecilik Kavramının Gelişim Süreci

3.1.b.ii. Modern Yaklaşımlar

20. yüzyılın ikinci yarısına kadar müzeler değerli görülen eserlerin toplanması, korunması ve sergilemesinden ibaret kurumlar olmuştur. Bu dönemden sonra müzecilik için büyük değişimler yaşanmış, yenilikler meydana gelmiştir. Klasik müzecilikten modern müzeciliğe geçilen bu dönemde eserlerin vermek istediği mesajın ziyaretçiye daha iyi aktarılması adına yeni sergileme yöntemleri kullanılmaya

başlanmıştır. “Yeni müzeoloji’nin mantıksal temeli; yerel toplum tarafından oluşturulmuş, sosyal konular ve ilgi alanlarının objeler yerine odak noktası haline getirilerek, toplumun ihtiyaçlarının müzeolojik gelişimin yönlendiricisi olarak görülmesidir” (Kandemir ve Uçar 2015, 23). Bir başka deyişle meydana gelen değişimler, müze mekânlarına olan ilgiyi artırmış, bu bağlamda müzeler nesne (sergilenen eser) odaklı olmaktan çıkmış, insanı (müze ziyaretçisi) merkeze alan mekânlar haline gelmiştir.

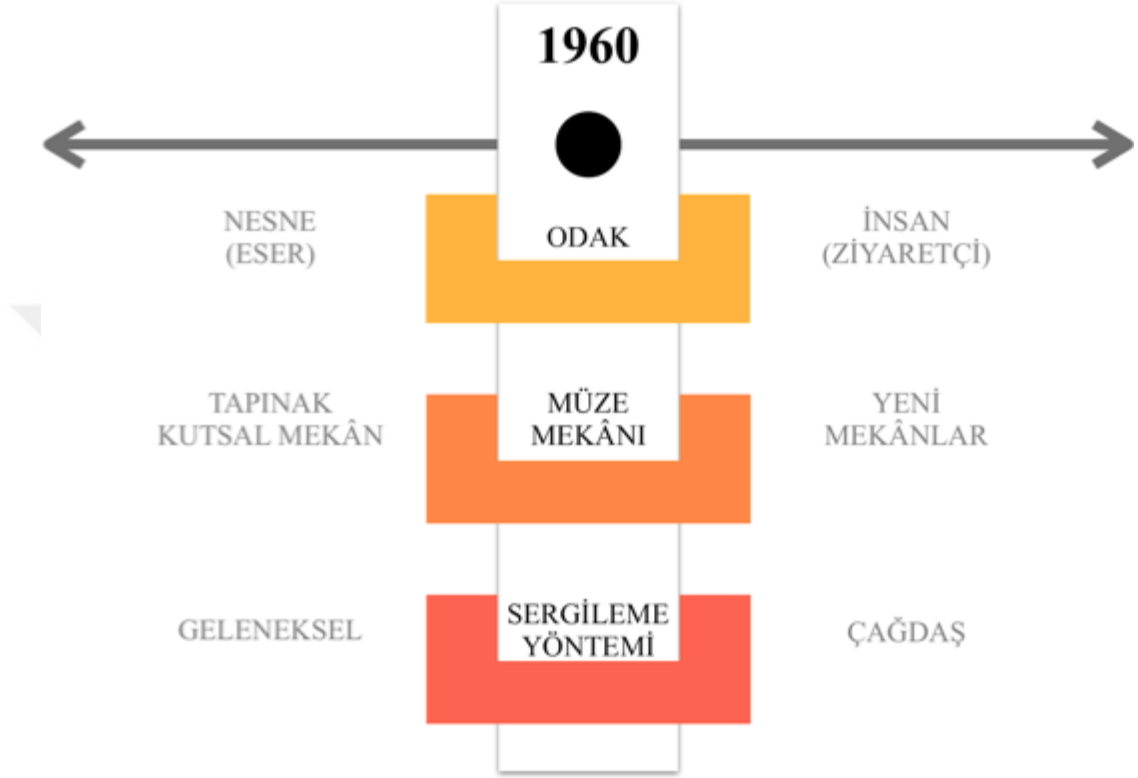
Modern müzeciliğin en büyük getirilerinden olan yeni sunum teknikleri sürekli ve süreli sergi anlayışının oluşumunu beraberinde getirmiştir. Bu bağlamda “...müzecilikte sunum süresi itibariyle, üç ila on yıl süreyle yapılan teşhirler **sürekli sergileme** niteliği taşıırken, idarelerin politika ve programlarına uygun olarak bir günden birkaç aya kadar süren kısa süreli sergiler ise **geçici sergiler** olarak adlandırılmaktadır” (Erbay 2011, 75). Sürekli sergiler, uzun yıllar boyunca ziyaretçilerine etkili bir sunum yapılması adına seçilen eserlerin değerinin, bu eserlerin bütünde bir koleksiyon oluşturmasının ve her birinin koleksiyona kattığı anlamının, en çok da koleksiyonun sergileme yöntemi kuvvetinin dikkatle kurgulanması gerektiği bir türdür. Sürekli sergiler müzelerin kurum kimliğini yansıtmaktadır. Sürekli sergiler zaman zaman müze tarafından yenilenebilir ve değiştirilebilir niteliktedir. Geçici/Süreli sergiler ise müzenin ziyaretçisine her defasında farklı deneyimler sunan sergi türüdür. Bu sergi türü ile müzeler çeşitli ziyaretçi gruplarına hitap ederek farklı kitleleri bir araya getirmekte ve müzeyi daha çok tercih edilebilir hale getirmektedir. Begüm Kaytan, süreli sergilerin kendi içerisinde iki türe ayrılabilceğini ileri sürmüştür. (2012, 10). Bunlardan ilki müzenin kendi bünyesindeki eserlerden grupladığı eserleri geçici bir süreliğine sergilenmesi ile oluşturulmaktadır. İkincisi ise

müze bünyesinde olmayan başka bir şahıs ya da kuruma ait eserlerin belirli bir süre ile sergilenmesidir.

Modern müze mekânlarında, müze-ziyaretçi ilişkisi odak roldedir. Ziyaretçisini merkezine alan müze, eser ve izleyici arasındaki köprüyü kurmakta, eserin vermesi beklenen mesajın, ziyaretçiye doğru ve etkili bir şekilde iletilmesi beklenmektedir. Dolayısıyla günümüz müze mekânlarında anlatımı kuvvetlendirmek adına yeni bağlamlar, yeni alanlar ve bunlar üzerinden yeni deneyimler kurgulanmaktadır. Ziyaretçisine yaşatacak yeni deneyimler için müzeleri çekici kılmak, modern müzelerin başlıca hedeflerindedir. Günümüzde toplumun müze ve müzede sergilenen eserle bağını kuvvetlendirmek adına müze yönetimleri sergiler ile eş zamanlı film gösterimleri, söyleşiler, atölye çalışmaları vb. etkinlikler kurgulamakta; ulusal ve/ya uluslararası ölçekte bienaller, trienaller gibi kültür-sanat etkinliklerinde rol alacak programlar geliştirmektedir. Bu tür etkinlikler halkın müzeyi geçmişe kıyasla daha çok tercih etmesinin ve burada sergi bağlamı üzerinden daha verimli zaman geçirmesinin önünü açmaktadır. Ayrıca bu etkinlikler müzeleri ticari kaygı gözetmeksizin çalışan kurumlar olmaktan çıkarmıştır.

Geleneksel müzecilikten modern müzeciliğe geçişin kırılma noktası, Batı'daki 1930-1940 yılları arasında en üretken ve olgun dönemini yaşayan modernleşme sürecinin etkisiyle gelinen 1960'lı yıllar olarak kabul edilmektedir (Tablo 3.4.). Yeni bir kültür biçimini işaret eden tüketim kavramının yaygınlaşmaya başladığı bu yıllardan sonra müzeler, birçok alanda olduğu gibi odağını nesneden çıkarıp insana çevirmiştir. Bir başka deyişle sergilenen eser, önceliğini müzenin ziyaretçisi ve ziyaretçisine kendi üzerinden iletilen mesaja bırakmıştır. Ziyaretçisine iyi bir deneyim yaşatmak müzelerin başlıca hedefleri arasında olmaya başlamıştır. Bu bağlamda, geçmişte dini ve kültürel sebeplerden bir müze mekânı olarak kabul edilen kutsal ve/ya

tarihi değere sahip yapılar, yerini daha iyi bir deneyim alanı yaratmak için tasarlanan yeni (müze) mekânlar(ın)a bırakmış; ziyaretçiye daha çekici gelebilmesi adına koleksiyonlarına çeşitlilik katmaya başlamış; eserlerini sergilemede yeni yöntem arayışlarına girmiştir.



Tablo 3.4. Geleneksel ve Çağdaş Müzecilik Anlayışı

Konu edilen bu 1960’lı yılları refere eden Postmodern kültür, sanattan felsefeye, tasarımdan politikaya, toplumda hemen her alanda bir dönüşüme işaret etmektedir. Bu dönüşüm, bireylerin nesnelere/durumlara/olaylara bakış açısını, her anlamda tükettiklerini ve tüketme biçimlerini değiştirmiş birçok alanda kültürel bir değişime sebep olmuştur. Yaşanan bu kültürel değişimin etkisiyle kültürel nesnelere ve olaylar da farklı bir bağlamda algılanmaya ve tüketilmeye başlanmıştır. “Modernizm felsefesinin tam aksine; postmodern kültürde, doğru ve yanlış arasındaki sınırın yok edilerek tek bir ‘mutlak doğru’ yerine, ‘birçok doğru’nun kabul gördüğü söylenebilmektedir” (Bitirim Okmeydan 2017, 51). Bir başka deyişle Modernizmden

farklı olarak Postmodernizm, yıkılmaz kurallar yerine hem bireyler hem de nesnelere üzerinde çeşitlilik olarak kabul edilmiştir. Bu durum beraberinde yeni kimliklerin oluşumunu, bilinçli, soru soran, sorgulayan, yorumlayan, yeniliğe açık, sınırlandırılmayan bireylerin varlığını ortaya koymuştur.

Tüketim ile kültür arasındaki bağlantıyı kuran müzeler de postmodernizm ile dönüşüme uğrayarak, “*Yeni Müzecilik*” kavramıyla toplum içinde yeni bir işlev yüklenerek varoluş şekillerini dönüştürmüşlerdir. “Yeni müzecilik yaklaşımını benimseyen müzeler, 20. Yüzyıl ile birlikte toplumla ilişkilerini daha sağlam bir temele oturtmayı ve toplumu tanımayı amaçlayarak toplumun eğitsel, kültürel, sanatsal ve ekonomik ihtiyaçlarını gidermeyi amaçlayan, toplum tarafından şekillendirilmeyi bekleyen kurumlar haline gelmiştir” (Özdemir 2019, 31). Bireyleri, yeni kimlikleri ile içlerine davet eden postmodernist müzeler, müze ziyaretçisini sergi bağlamında inşa edilen kurguya katılan ve etkin rol oynayan bir izleyici olarak görmeye başlamıştır. Suzanne Kenee *All That is Solid?- Museums and Postmodern* adlı makalesinde bu dönemde müze kurumlarının koleksiyon odaklı yapısından sıyrılıp ziyaretçi araştırmaları yapan, ziyaretçileri müzeye çekmek için yeni çalışmalar yapan ziyaretçi odaklı mekânlar haline geldiğini dile getirmiştir (2006). Postmodern müzelerin en çok öne çıkan özelliklerinden biri, geleneksel müzelerden farklı, nesne odaklı değil izleyici odaklı olmasıyla eser üzerinden iletilen mesajın doğrudan değil, izleyen tarafından dolaylı olarak alınmasını, *yorumlanmasını* sağlamalarıdır. Böylelikle müzeler, geçmişte görüldüğü gibi bir tapınak, daha sonrasında da eserlerin sergilendiği mekânlar olmaktan çıkmış, işlevleri ve amaçları ile farklılaşan, ziyaretçisine aktif rol oynayacağı, sergi bağlamı üzerinden *yeni bir deneyim* yaşatan, kültürel aktiviteler kurgulayan yapılar haline gelmiştir. Böylelikle müzeler, yalnızca ziyaretçisini pasif olarak bekleyen sergileme mekânları olmaktan çıkmış, ziyaretçisi

tarafından yönlendirilen sürekli dönüşen ve yenilenen aktif kurumlar olmaya başlamıştır. Buna bağlı olarak eser-sanatçı-ziyaretçi-müze arasındaki ilişkiler farklı bir algıyla yeniden üretilir. Bir başka deyişle bu durum, müzede sergilenen *eser*, eserin mesajını alan *ziyaretçi*, eserin sahibi sanatçı ve eserin mekânı *müze* arasındaki iletişim şekli de değiştirir ve geliştirir bu gelişmeler ile sergileme işlevine de teknolojinin kullanımı gibi yeni bakış açıları getirilir. Söz konusu bakış açıları içinde, bu çalışmanın evreninde yer alan iç mekân tasarımı açısından ele alındığında konu edilecek en belirgin yaklaşım, Sergileri oluşturan eserler üzerinden tüm müzeyi kapsayacak bir bağlam ile müze içi yeni mekânların fonksiyona dahil olmasıdır. Bu mekânlar sergi bağlamını kuvvetlendirme aracı olarak kullanılmak üzere müze restoranı, kafe, müze dükkânı, seminer ve toplantı odası, fuaye, kütüphane, sinema, atölye gibi işlevleri olacak şekilde kurgulanmıştır.

Postmodern kültür ile çağdaş müzecilik anlayışını, klasik müzecilikten ayıran en temel farklardan birisi, müze sergilemelerinde kullanılan teknolojidir; bu uygulamalar, müzecilikte *sanal müzecilik uygulamaları* olarak bilinmektedir. Sanal uygulamalar, sesli, yazılı ve/ya görüntülü araçlarla bir araya getirilmektedir. Söz konusu araçlar interaktif bir ortam kurgulayıp, deneyimin kuvvetlenmesini sağlamaktadır. Bunun yanı sıra sosyal medya da günümüz müzeciliğinde oldukça sıklıkla görülen deneyimi kuvvetlendirme araçlarının arasındadır.

3.1.b.iii. Çağdaş Yaklaşımlar: Sanal Müzeler

Müzecilikte çağdaş yaklaşımların görüldüğü yıllarda özellikle Postmodernizm'in etkisiyle kullanıcı deneyimini ön plana çıkarmış, bu durum aynı zamanda mekânı, salt fiziksel ve algısal boyutlarıyla tartışmanın yetersizliğinin de hissedilmeye başlanmasına neden olmuştur. Bu bağlamda, Bl.1'de detaylı bir şekilde konu edilmiş

olan “Mekân Kavramı” da yeni açılımlar yüklenmiştir. Müzeler bağlamında üçüncü mekân kavramı soyut ve somutun birlikte kullanıldığı ve yeni deneyimlerin melez bir yapıyla kurgulandığı bir yapıya sahip olduğundan sanal müzelere karşılık gelebilmektedir. Üçüncü mekânların yeni kavramlara ve yeni deneyimlere kapı açtığı gibi sanal müzeler de müze kurumlarının postmodernist döneminde alternatif mekân arayışlarıyla birlikte bilim, sanat ve teknolojinin bir arada olduğu yeni ziyaretçi deneyimleri kurgulamaktadır.

Sanal müze sayısallaşmış elektronik eserler ve bilgi kaynaklarının organize bir koleksiyonudur. Koleksiyon, tablolar, çizimler, fotoğraflar, diyagramlar, grafikler, kayıtlar, video bölümleri, gazete makaleleri, röportajların transkriptleri, sayısal veritabanları ve sanal müzenin dosya sunucusuna kaydedilebilecek bir dizi başka öğeyi içerebilmektedir” (McKenzie 1997).

21-23 Aralık 2006 tarihleri arasında TOBB Ekonomi ve Teknoloji Üniversitesi’nde 11.si düzenlenen “Türkiye’de İnternet Konferansı” dahilinde Cihan Çolak *Sanal Müzeler* adlı çalışmasında bir uygulamanın gerçek bir sanal müze olarak ele alınabilmesi için gerekli ölçütlerin varlığından söz etmiştir (2006). Bu ölçütler:

- Koleksiyonun sayısallaştırılarak (dijital ortamda) erişime olanak tanınması
- Sanal dolaşıma öğretici niteliğinin ön planda olarak imkân sunulması
- Sanal müzeye ilişkin uygulamaların hayata geçirilmesidir.

Sanal Müze Türleri

Sanal müzeler sınıflandırılmalarında bugün halen kararsız kalınan bir içerik yüküdür. Türkiye’de ilk kez Yapı-Endüstri Merkezi tarafından geliştirilen ve Türkiye’nin mimarlık mirasını oluşturan belgelerin dijital kayıtlarının alınması,

bunların internet ortamında yayımlanması ve bir dijital arşiv oluşması amaçlayan, “koleksiyonuz bir müze” düşüncesi üzerine temellenen Sanal Mimarlık Müzesi projesinin yürütücüsü/tasarımcısı/koordinatörü Derya Nükhet Özer’in; bu deneyimi paylaştığı *Sanal Ortamda Müzecilik (Sanal Mimarlık Müzesi)* başlıklı Yüksek Lisans Tezinde (2007, 24) koleksiyonlarının işlevlerine göre Sanal Müzeleri üç başlık altında sınıflandırılmaktadırlar:

- *Reel Müzelerin Sanal Temsilleri*; gerçek ortamda var olan müze kurumlarının web siteleri, sahip oldukları sosyal medya hesapları, dijital ortamdaki verilerinden oluşmaktadır.
- *Reel Müze Konseptinde Sanal Müzeler*; gerçek bir müzeyle ilişkisi bulunmayan ancak gerçek bir müze gibi sanal ortamda hazırlanan müzelerdir.
- *Online Arşivler*; dijital ortamdaki eser arşivlerini temsil etmektedir.

2007’den beri Almanya’daki Baden-Wuerttemberg Eyalet Müzelerinin belgelerini ve çevrimiçi sergilerini koordine eden bir hizmet merkezi olan MusIS (MuseumsInformationsSystem) için çalışmakta olan, aynı zamanda Üniversit Konstanzt, Kütüphane ve Müzecilik Bölümü öğretim üyesi Werner Schweibenz göre (yine) koleksiyonlarının işlevlerine göre Sanal Müzeler dört başlık altında sınıflandırılmaktadırlar (2004):

- *Broşür Müze*: Müze bünyesindeki eserlerin tanıtımı, müze iletişim bilgileri gibi kurumla ilgili temel bilgileri içeren web sitesidir. Broşür müzelerin amacı potansiyel ziyaretçi kitlesine müze hakkında bilgi vermektir.
- *İçerik Müze*: Bu tür müzeler, ziyaretçilerine çevrimiçi bir şekilde müzeyi ziyaret edebilecekleri web sitesi sunmaktadır. İçerik temelde nesne yönelimli kurgulanmakta ve müze koleksiyonlarının detaylı bir tasvirini sağlamaktadır.

- *Öğretici Müze:* Öğretici müzeler ziyaretçisinin geçmiş deneyimleri ve bilgileri ile farklılaşan yeni deneyimler sunan web siteleridir. Kurgu sanal ziyaretçinin ilgilendiği konu hakkında daha fazla bilgi alabileceği, siteyi revize etmeye motive edici bağlantılarla yapılmaktadır. Böylelikle çevrimiçi koleksiyonla ziyaretçi arasında kişisel bir bağ kurulmaktadır.
- *Sanal Müze:* Öğretici müzenin bir sonraki adımı olarak nitelendirilen sanal müzeler yalnızca müze kurumunun koleksiyonu hakkında bilgi vermekle kalmayıp diğer dijital koleksiyonlarla da bağlantı kurmaktadır. Böylelikle gerçek dünyana benzeri olmayan dijital koleksiyonlar yaratılmaktadır.

Müzecilik kavramının gelişimine paralel olarak müze mekânları da zamanla değişime uğramışlardır. Bu değişimin ve gelişimin en görünür çıktılarında biri müze mekânlarının türlerine ayrılarak adından bahsettirmeye devam etmesidir. Türlerine ayrılmanın getirisi olan çok çeşitli olma durumu müze kurumları için yeni yaklaşımlara kapı açmıştır.

3.2. Müzelerin Sınıflandırılması

Çeşitlenen müze mekânları, amaçları, işlevleri, sergiledikleri ile farklılık göstermeye başlamıştır. Günümüze gelindiğinde bu çeşitlenmelerle hemen hemen her alanda müze türlerine rastlamak mümkün olmuştur. Bu doğrultuda müze mekânlarını tek bir bağlamda sınıflandırmak yeterli olmamaktadır. Günümüzde müzeler;

- Koleksiyonlarının işlevlerine göre (Madran 1999, Boyraz 2013),
- Hizmet ettikleri alana göre (Gün İsmayılov 2007, 14)
- Bağlı oldukları birime göre (Aksoy 2016, 19),
- Koleksiyonlarını sergiledikleri alana göre (Kalyoncuoğlu 2019, 18) sınıflandırılabilir (Tablo 3.5.).

MÜZE MEKÂNLARININ SINIFLANDIRILMASI			
<ul style="list-style-type: none"> • Genel Müzeler • Bilim Müzeleri • Arkeoloji Müzeleri • Sanat Müzeleri • Etnografya Müzeleri • Tarih Müzeleri • Doğa Tarihi Müzeleri • Jeoloji Müzeleri • Endüstri Müzeleri • Askeri Müzeler 	<ul style="list-style-type: none"> • Ulusal Müzeler • Bölgesel Müzeler • Yerel Müzeler 	<ul style="list-style-type: none"> • Devlet Müzeleri • Vakıf Müzeleri • Özel Müzeler • Belediye Müzeleri • Eğitim Kuruluşlarına Bağlı Müzeler • Askeri Müzeler 	<ul style="list-style-type: none"> • Açık Hava Müzeleri • Anıt Müzeler • Müze Evler
1	2	3	4
Koleksiyonlarının İşlevlerine Göre Müzeler (Madran 1999, Boyraz 2013)	Hizmet Ettikleri Alana Göre Müzeler (Gün İsmayilov 2007, 14)	Bağlı Oldukları Birime Göre Müzeler (Aksoy 2016, 19)	Koleksiyonlarını Sergiledikleri Alana Göre Müzeler (Kalyoncuoğlu 2019, 18)

Tablo 3.5. Müze Mekânlarının Sınıflandırılması (Madran 1999), (Gün İsmayilov 2007), (Aksoy 2016) (Kalyoncuoğlu 2019) kaynak alınarak yazar tarafından oluşturulmuştur.

3.2.a. Koleksiyonlarının İşlevlerine Göre Müzeler

Sınıflandırma yöntemlerinden ilki ve en geleneksel olanı, müzeyi koleksiyonlarına ve koleksiyonlarının işlevlerine göre ayırmaktır. Bu bağlamda müzeler *Genel Müzeler*, *Bilim Müzeleri*, *Arkeoloji Müzeleri*, *Sanat Müzeleri*, *Etnografya Müzeleri*, *Tarih Müzeleri*, *Doğa Tarihi Müzeleri*, *Jeoloji Müzeleri*, *Endüstri Müzeleri* ve *Askeri Müzeler* olarak sınıflandırılmıştır (Madran 1999, Boyraz 2013).

- *Genel Müzeler*; yapısında çeşitli koleksiyon türleri barındırdığından ötürü birden çok ilgi alanına ve geniş kitlelere hitap edebilmektedir. Bu sebeple bu tür müzelerde sergilenen eserler çok çeşitlidir.
- *Bilim Müzeleri*; ülkenin kalkınması ve tanıtılması adına en büyük etkisi olan müze türlerindedir. Bu tür müzelerde, hem geçmişten gelen bilgiye erişim sağlanır hem de gelecek için bilimin ilerlemesi adına çalışmalar yapılır.

- *Arkeoloji Müzeleri*; geçmişten gelen kültürleri, değerleri, toplum ilişkilerini, sanatsal ve bilimsel çalışmaları göstermeyi amaçlayan müze türleridir. Bu tür müzelerde bilgi, kazılar sonucu elde edilen buluntulara dayandırılmaktadır. Ülkemizde de oldukça yaygın bir müze türüdür.
- *Sanat Müzeleri*; sanatsal değeri olan ve bilimsel değeri de göz ardı edilmeyen eserleri bir araya getiren müze türleridir. Bu tür müzelerde, herhangi bir sanat akımını, sanatçıyı veya resim, heykel, geleneksel sanatlar, sinema, sanat tarihi, mimarlık, fotoğraf, grafik gibi sanatları görmek mümkündür.
- *Etnografya Müzeleri*; bölgenin gelenek ve kültürlerini yansıtan bir müze türüdür. Ulusal kimliği, milli değerleri ve halk sanatlarını korumada oldukça etkilidir. Bununla birlikte etnografya müzelerinde, yakın kültürlerden de eserler toplanabilmekte, böylece kültürler arası etkileşim sağlanabilmektedir.
- *Tarih Müzeleri*; bir toplumu, kültürü, şehri, yöreyi ya da bir kurumu kronolojik sıralamasına bağlı kalarak o dönemki toplumsal yapıyı, ülke politikasını, kültürü veya gelenekleri inceleyen müze türüdür.
- *Doğa Tarihi ve Jeoloji Müzeleri*; koleksiyonlarını doğada bulunan nadide bitkileri, eski dönemlerden kalan mineral veya taşları, fosilleri, hayvan türlerini koleksiyonlarına katan müzelerdir.
- *Endüstri Müzeleri*; sanayi ve teknoloji alanındaki değişimleri topluma sunmak, fabrika ve santral gibi yapılardaki araştırma ve incelemelere destek olmak amacı güden müzelerdir.
- *Askeri Müzeler*; tarihi olaylara tanıklık etmiş nesnelere koleksiyonuna almaktadır. Milli değerleri ön plana alan askeri müzeler, savaşlarda meydana gelen olayları, savaş aletlerini, askeri gelişimleri gözler önüne sermektedir.

3.2.b. Hizmet Ettikleri Alana Göre Müzeler

Müzeler hizmet ettikleri alana göre sınıflandırıldığında *ulusal müzeler, bölgesel müzeler ve yerel müzeler* ortaya çıkmaktadır (Gün İsmayilov 2007, 14).

- *Ulusal Müzeler*; bulunduğu toplumun kimliğini ele alan, ulusal kimlik bilincini oluşturmada ve korumada rol oynayan müzelerdir. Bölge müzeleri ile iç içe geçmektedir.
- *Bölgesel Müzeler*; şehrin merkezinden uzakta bulunan, o bölgenin yöresel özelliklerini ele alan müze türleridir. Gezilen yer hakkında bilgi veren bölge müzeleri ayrıca yörenin coğrafyasını da ele almaktadır.
- *Yerel Müzeler*; bir yöreye ait kültürel değerleri ve yaşantıyı gözler önüne seren müzelerdir. Her insana hitap edebilecek bu müze türleri, geçmişten miras kalan değerleri yansıtmaktadır. İnşa edilmiş bir müze yapısında kurgulanmak zorunda olmayan bu müze türü, eski bir ev, çiftlik veya kasabada insanların karşısına çıkabilmektedir.

3.2.c. Bağlı Oldukları Birime Göre Müzeler

Müzeler bağlı olduğu birime göre *devlet müzeleri, vakıf müzeleri, özel müzeler, belediye müzeleri, eğitim kuruluşlarına bağlı müzeler ve askeri müzeler* olarak sınıflandırılmaktadır (Aksoy 2016, 19).

- *Devlet Müzeleri*; toplumsal, manevi, kültürel ve milli değerleri bir arada tutan müze yapılarıdır. Ülkemizde devlet müzeleri, T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı Eski Eserler ve Müzeler Genel Müdürlüğü'ne bağlı çalışmaktadır.
- *Vakıf Müzeleri*; çeşitli amaçlarla bir araya gelip kurulan vakıfların, kültürel değer taşıyan eserleri de bir araya getirdiği ve kültürel faaliyetler yürüttüğü müzelerdir.

- *Özel Müzeler*; özel kişi ya da kurumlara bağlı olan müzelerdir. Özel müzelerin denetimleri de devlet tarafından yapılmaktadır.
- *Belediye Müzeleri*; halka hizmet amacıyla kurulan bu müzeler, bağlı olduğu devlet tarafından desteklenme ve denetlenmektedir.
- *Eğitim Kuruluşlarına Bağlı Müzeler*; bilimsel veya sanatsal araştırmalar yapan ilkokul ortaokul lise ve üniversite gibi eğitim kuruluşlarına bağlı olan müzelerdir. Bu tür müzelerin eğitime büyük katkısı bulunmaktadır.
- *Askeri Müzeler*; tarihi olaylara tanıklık etmiş nesnelere koleksiyonuna almaktadır. Milli değerleri ön plana alan askeri müzeler, savaşlarda meydana gelen olayları, savaş aletlerini, askeri gelişimleri gözler önüne sermektedir.

3.2.d. Koleksiyonlarını Sergiledikleri Alana Göre Müzeler

Açık hava müzeleri, anıt müzeler ve müze evler koleksiyonlarını sergiledikleri alana göre çeşitlenmektedir (Kalyoncuoğlu 2019, 18).

- *Açık Hava Müzeleri*; ulusal, bölgesel ve kırsal olarak üçe ayrılmaktadır. Kültürel değerleri sergilenmesi açık mekânlarda tercih edilmektedir.
- *Anıt Müzeler*; tarihsel veya kültürel değeri olan mekânların müzelere dönüşümü ile kurgulanan müzelerdir. Tapınak, ibadet mekânı veya tarihi yapılardan meydana gelmektedir
- *Müze Evler*; mimarisi, tarihi veya kültürel değeri olan konak ya da ev türü mekânların müzeye dönüşmüş halidir.

3.3. Bölüm Sonu Değerlendirmesi

İnsanoğlu varlığından bu yana eylemlerini gerçekleştirmek için bir mekâna ihtiyaç duyduğu gibi bulunduğu yerde değerli gördüklerini saklama ve koruma ihtiyacı

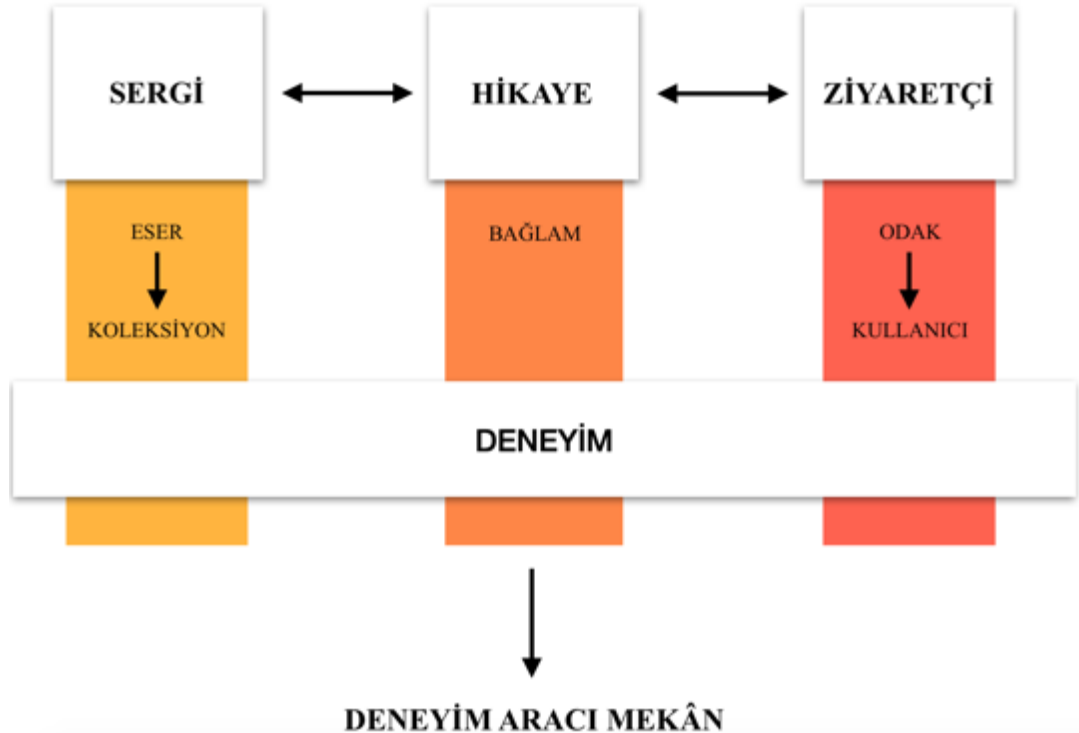
hissetmiştir. Bu sebeple sergileme mekânı olarak ele alınan müzelerin fikren yapı taşlarının M.Ö. atıldığı söylenebilir. Bu yapı taşları Antik Mısır'a dönüp bakıldığında insanların günlük hayatını oluşturan değerli eşyaları, hediyeleri ve savaş ganimetlerini diğer insanlara gösterme isteği ve bu eşyalarla birlikte gömülme kültürleri ile bağdaştırılmaktadır. Geçmişten bugüne insanların içgüdüleri ve kültürleri ile yoğurulan sergileme ve koruma olgusu müzelerin mekânsal olarak varlığını göstermesi ile farklı bir boyut kazanmıştır. Dünyada ve ülkemizde genel hatlarıyla “Klasik Müzecilik” ve “Çağdaş Müzecilik” dönemlerinde varlığını gösteren müze mekânları için kırılma noktasının 20.yy. öncesi ve sonrasını bir devrin kapanıp bir devrin açıldığı söylenmektedir. Bu anlamda temel farklılıkların görüldüğü Klasik ve Çağdaş müzelerde en büyük değişim sergilerde yaşanmıştır. Eser odaklı yaklaşımdan hikâye ve deneyim odaklı yaklaşıma geçilen 20.yy. ve sonrası için sergi kavramı yeniden ele alınmıştır. Bu bağlamda müze mekânlarında kurgulanan deneyimin sergi, hikâye ve ziyaretçi etkileşimi bağlamında incelemek mümkün kılınmıştır.

BÖLÜM IV

BİR DENEYİM MEKÂNI OLARAK SERGİLER

Çağdaş müze mekânlarının birincil faaliyeti sergi bağlamı üzerinden ziyaretçisine bilgi veren ve keyifli vakit geçirmesini sağlayan yeni deneyimler kurgulamaktır. Müze mekânlarında kurgulanan bu deneyim, sergi, hikâye ve ziyaretçi üçgeni üzerinden şekillenmektedir. Müzenin varoluşunu sağlayan, eserlerin bir araya getirilerek oluşturulduğu koleksiyonlar serginin kendisini oluştururken, küratör ve tasarımcılar tarafından sergi üzerinden bir bağlam yaratma işi ise hikâyeyi oluşturmaktadır. Çağdaş olmanın getirisi ile odak noktasını kullanıcıyı yani ziyaretçisi yapan müze kurumları kaliteli bir deneyim için ziyaretçinin müze içerisindeki bütün vaktini önceden planlamaktadır (Şekil 4.1.).

Şekil 4.1. Sergi- Hikâye- Ziyaretçi Etkileşimi



4.1. Sergi Kavramı ve Tanımı

Sergi kelimesi sözlükte “alıcının görmesi, seçmesi için dizilmiş şeylerin tümü ve bu nesnelerin serildiği yer” veya “halkın gezip görmesi, tanınması için uygun biçimde yerleştirilmiş ürünlerin, sanat eserlerinin tümü” anlamlarını taşımaktadır (Türk Dil Kurumu 2019). Sergi kavramı, antik çağda toplumun kişisel eşyalarını korumak ve göstermek isteğiyle ortaya çıkmıştır. Öznel eşyaları gösterme isteği daha sonra kültürel değeri olan eşyaların toplanıp, halka sunulması amacıyla hazırlanan sergilere devretmiştir. Var olduğu dönemde zamanın bilimsel ve kültürel değerlerine ait özellikleri gözler önüne seren sergiler, eğitime, eğlendirme, bilgi verme, topluma faydalı olma ve iletişim kurma gibi amaçlara hizmet eden bir etkinlik türüdür. Müze mekânlarında sergiler temel olarak (Bl. 3.1.b.ii.’de belirtildiği gibi) *sürelili/geçici* ve *sürekli sergiler* olarak ayrılmaktadır. Sürekli sergiler müzelerin koleksiyonlarını oluşturan ve müzenin varoluşunu kuvvetlendiren sergilerdir. Süreli sergileri, müze koleksiyonunu oluşturan eserlerin gruplandırılıp belirli süreler ile sergilenmesi ya da müzeye ait olmayan eserlerin bir süreliğine müze bünyesinde korunup sergilenmesi, esere ev sahipliği yapılması ile hazırlanan sergilerdir. Süreli sergiler 1 ay gibi kısa süreli veya koleksiyona göre 6-12 ay arası sergiler oluşturmaktadır. Müze ziyaretçisi ile iletişim kurmak, müzeyi daha sık tercih edilebilir hale getirmek, mekânı dinamik tutmak adına süreli sergiler müze için oldukça önemli bir rol üstlenmektedir. Sergiler ulusal ve uluslararası olabildiği gibi türlerine göre sergileme boyutları da çeşitlilik göstermektedir. Sürekli ve süreli/geçici sergilerin yanı sıra *gezici sergiler* de müze kurumlarının kurguladığı sergileme türlerindedir. Gezici sergi eserlerinin, farklı mekânlarda sergileme yapabilmek adına kurgulandığı ve sergide yer alan bütün eserlerin başka bir mekâna taşınabilir olması gerektiği vurgulanmaktadır (Aksoy 2016, 13).

4.1.a. Kavramın Tanımındaki Belirleyiciler: Tür ve Teknik

Sergi kavramının tarifi türleri ve gösterim teknikleri üzerinden yapılabilmektedir. Zaman içerisinde gelişimlerine paralel olarak sergilerin türleri çeşitlenmiş, tekniklerinde farklılaşmalar meydana gelmiştir. Bu noktada sergi kavramı çeşitlenen türleri ile incelemekte ve kurgusunda kullanılan yöntemlerle birbirlerinden ayrılabilir.

4.1.a.i. Sergileme Türleri

Müze mekânlarında sergilemeler, iletilmek istenen mesaj, ziyaretçiye aktarılan bilgi, ziyaretçinin algı ve yorum süreci, sergilenen koleksiyon, amaç ve hedefler doğrultusunda farklılıklar göstermektedir. Bu bağlamda sergiler, *süresine, yöntemine, amacına, odağına ve ortamına göre* farklı başlıklar üzerinden kategorize edilebilmektedir (Tablo 4.1.).



Tablo 4.1. Sergileme Türleri (Atasoy 1999), (Atagök, Çağdaş Müzeciliğin Anlamı; Müze ve İlişkileri, Yeniden Müzeciliği Düşünmek 1999)' dan edinilen bilgilere ek bilgilerle yazar tarafından oluşturulmuştur.

Süresine Göre Sergilemeler

İlk etapta sergileme türleri sürelerine göre incelenebilmektedir. Türkiye'deki ilk "Müzecilik"le ilgili ilk eğitim programının kurucusu olan Tomur Atasoy, süresine göre sergileme türlerini; *sürekli sergilemeler*, *süreli sergilemeler* ve *gezici sergilemeler* olarak üçe ayırmaktadır (1999):

- *Sürekli sergileme*; müzelerin koleksiyonlarını oluşturan sergileme türüdür. Sürekli sergiler, müzenin kurumsal yapısı ve amaçları doğrultusunda oluşturulan koleksiyonları sürekli veya dönüşümlü bir şekilde sergilere katılması ile oluşturulan sergilerdir.

- Sürelî sergileme; müze bünyesine dışarıdan ev sahipliği yapmak adına alınan sanat eserleri, 1 ay ya da 6-12 ay süreler ile sergilenmektedir. Güncel konuları işleyip müzenin sürekli canlı tutulması, müzenin daha fazla ziyaretçinin tercih edilmesi sebebi olmasını farklı içeriklerle ziyaretçinin tekrar müzeyi tercih etmesinin sağlanması süreli sergilerle mümkündür.
- Gezici sergileme; ulusal ya da uluslararası ölçekte, belirli zamanlarda kurgulanan sergilerdir. Farklı mekânlarda taşınabilir sanat eserleri ile gerçekleştirilen sergileme türüdür. Sanat ve bilimin daha fazla kitleye ulaşmasını sağlayan gezici sergilemelerde, koleksiyon özenle seçilmeli, sergi süreci boyunca eserlerin korunması ve muhafaza edilmesi konusunda oldukça dikkatli davranılmalıdır.

Yöntemine Göre Sergilemeler

Sergileme türleri bir başka bakış açısıyla, yöntemine göre de sınıflandırılabilir. Bu türler; otantik sergileme, dokümanlı sergileme ve dokümansız sergilemelerdir (Atagök, Çağdaş Müzeciliğin Anlamı; Müze ve İlişkileri, Yeniden Müzeciliği Düşünmek 1999).

- Otantik sergileme; eserlerin kendi mekânında, içeriği ve hikâyesi korunarak sergilendiği türdür. Otantik sergileme, üç farklı türde oluşturulmaktadır. “Tümüyle otantik sergileme” koleksiyonun tamamen kendi alanında sergilendiği, “Kısmi otantik sergileme” sergi bağlamından kopmadan, eserlerin başka bir çevreye taşındığı, “Karışık otantik sergileme” içerik bakımından örtüşen fakat farklı alanlardan bir araya getirilen eserlerin buluşturulduğu otantik sergileme türleridir.

- Dokümanlı Sergileme; eserlerin içerik ve hikâyesinin korunduğu, mekânının ise kendi ortamından koparılarak yapay bir şekilde tekrar tasarlandığı sergi türüdür. Dokümanlı sergileme, eserlerin orjinal mekânını ziyaretçiye aktarmak adına eseri tarifleyen materyallerle birlikte sunulduğu “*Destek Orijinal Materyalleri ile Sergileme*”, hikâyenin gerçek mekândaki halini daha iyi aktarmak adına canlandırmaların yapıldığı “*Destek Yardımcı Materyaller ile Sergileme*”, bağlamı aynı olan farklı eserlerin bir araya getirildiği, eserlerin orijinal mekânlarının bilgisinin aktarılmadığı “*Yalın Orijinal Eserleri Sergileme*” olarak üçe ayrılmaktadır.
- Dokümansız Sergileme; belirli ölçütlerle bir araya gelen eserlerin sergilendiği, hikâyesinin aktarılmadığı sergileme türüdür. Dokümansız sergileme, “*Açıklamasız Sergileme*”, “*Katalog Açıklamalı Sergileme*” ve “*Etiketli Sergileme*” olarak üçe ayrılmaktadır.

Amacına Göre Sergilemeler

Sergileme türlerinde bir başka sınıflandırma, serginin amacına göre, *hissi sergileme*, *öğretici sergileme* ve *eğlendirici sergileme*dir (Atasoy 1999, 177).

- Hissi Sergilemeler; estetik olanı vurgulama çabası içinde olan “estetik sergileme” ve duyguları uyandırmak üzere tasarlanan “duygusal sergileme”nin oluşturduğu “hissi sergilemeler” müze ziyaretçisinin hisleri üzerine bir etki yaratmak amacıyla kurgulanmaktadır.
- Öğretici sergilemeler; ziyaretçiye bilgi verme ve eğitime amacı ile bir araya gelen sergi türlerindedir. Burada eserin eğitici yönü vurgulanmaktadır.

- Eğlendirici sergilemeler: ziyaretçiye bilgi verip toplumu eğitmenin yanı sıra eğlencenin ön planda olduğu sergilerdir. Eğlendirici sergilemelerde amaç, müze ziyaretçisinin keyifli vakit geçirmesini sağlamaktır.

Odağına Göre Sergilemeler

Müzelerin sergileme tasarımı konusunda odağına aldığı hususlar müzenin yapısını, iletilen mesajı ve ziyaretçi deneyimini doğrudan etkilemektedir. Bu sebeple sergileme türlerini odak noktasına göre ayırmak da mümkündür. Bu türler; ziyaretçiye eser üzerinden bilgi vermenin ve eğitimin ön planda olduğu “bilgi odaklı sergileme”, eğlendirme ve iyi vakit geçirme amacıyla oluşturulan “eğlence odaklı sergileme”, sergilenen eserin ve eserlerin oluşturduğu koleksiyonların niteliğinin ilk derece öneme sahip olduğu, bilginin aktarımının nesne üzerinden gerçekleştiği “koleksiyon odaklı sergileme”, sergilemenin estetik değeri olan eserler üzerinden kurgulandığı “estetik odaklı sergileme”, ziyaretçinin katılımının ön planda olduğu ve teknolojinin de katkısıyla sanat eseri- ziyaretçi etkileşimi kuran “etkileşim odaklı sergileme” olarak sergileme türlerine ayrılabilir.

Ortamına Göre Sergilemeler

Müze kurumları tarafından kurgulanan sergiler ortamına göre sergiler, reel ve sanal sergiler olarak değerlendirilebilir. Sanal sergiler belirli bir mekândan bağımsız olduklarından reel bir ortamda gerçekleşen sergilerin kalıplaşmış sınırlarını yıkmaktadır. Bu müze türleri mekândan bağımsız oldukları gibi herhangi bir zaman diliminde ziyaret zorunluluğu da taşımamaktadır. Sanal sergilerin zamandan ve mekândan bağımsız olma durumu, müzenin daha geniş kitlelere yayılmasını sağlamaktadır. Öyle ki reel bir müze ortamına erişimin sağlanması yalnızca müzenin

var olduđu yerde olmakla iliřkiliyken sanal bir sergiye eriřim her an her yerden sađlanabilmektedir. Dolayısıyla kùltürel miraslar müze ziyaretçisi için çok daha ulařılabilir bir hal almıřtır. Bu tür sergiler bireye yeni bilgilere yeni algılar geliřtirebileceđi, reel olan müze mekânlarının sınırlarını yıkan, dijital ortamın getirisiyle teknoloji ile ie ie farklı bir deneyim ortamı sunmaktadır.

TOBB Ekonomi ve Teknoloji Üniversitesi İ Mimarlık ve evre Tasarımı bölümünde 2019-2020 yaz dönemi eđitim programında yürütölmekte olan “*Bir Farkındalık Projesi... +1 Senden Daha... E-sergi ve E-katalog*” projesi kapsamında Dr. Öğr. Üyesi řaha Aslan ve Öğr. Arř. Merve Özlek tarafından, müze ierisinde varlık gösteren bir serginin, (tek yönlü) bir iletim aracı olmaktan ıkıp (ift yönlü) bir iletiřim aracına dönüşümünde en dikkat ekici yöntemlerden biri; reel koleksiyonun, bilgi teknolojileri aracılıđıyla sanal koleksiyona dönüşü ve/ya (bir basamak ötede konu olabilecek) dijital ortamda üretim olarak kabul edilebilir olduđunu söylenmiřtir (2020, 5).

Gerek reel ortamda üretilen eserleri dönüřtürüp dijitalize ederek, gerekse dijital ortamda üretilen eserleri toplayarak, ana iřlevlerinden biri olan ve Bl.3.1.a.ii’de detaylıca konu edilen BELGELEME eylemini olanaklı kılan müzelerin kurguladıđı dijital ortamları 1946 yılında kurulan Birleřmiř Milletler Eđitim, Bilim ve Kùltür Örgütü (UNESCO) tarafından 17 Ekim 2003 tarihinde Paris’te gerekleřtirilen Genel Konferans’ta *dijital mirasın* reel kaynaklardan dijital forma dönüřtürülebilen ve/ya dijital olarak üretilen kaynakları “*Somut Olmayan Kùltürel Mirasın Korunması Sözleřmesi*” kapsamında deđerlendirmiřtir (Aslan ve Özlek 2020).

4.1.a.ii. Sergileme Teknikleri

Modernleşme süreci ile birlikte çağdaş müzecilik anlayışında sergileme adına geliştirilen gösterim teknikleri gelişmiş ve farklılaşmıştır. Bu bağlamda günümüzde hem geleneksel yöntemlerle hem de teknolojinin de içinde bulunduğu çağdaş gösterimlerle birlikte müzelerde sergileme tasarımını destekleyen yöntemler bulunmaktadır. Çağdaş müze mekânlarının oluşumuyla gelişen sergileme teknikleri, eserlerin sergilenirken dış etkenlerden kaynaklanacak bozulma ve çalınma gibi durumlardan korunması, eserin ziyaretçiye daha görünür kılınması, ziyaretçiye yaşatılacak deneyimin daha kuvvetli kurgulanması gibi amaçlar taşımaktadır. Sanat tarihi ve sanat eleştirisi alanlarında birçok çalışması olan Erbay (1999), 1998 yılında yapılan çalışmalar ışığında, sergileme tekniklerinin sınıflandırılmasının, “*durağan gösterim teknikleri*” ve “*dinamik gösterim teknikleri*” olarak iki başlık altında toplandığını belirtmiştir. Müze kurumlarında geleneksel haliyle vitrin, sergi ünitesi ve duvar panosu gibi elemanlarla kurgulanan sergilerdir. Müzelerde geleneksel gösterim tekniği olarak bilinen durağan gösterim teknikleri yerini, 20. yüzyılın ikinci yarısından sonra çağdaşlaşma yolunda ilerleyen müze mekânlarında ziyaretçinin deneyimlerken etkileşimde bulunabileceği yöntemlere bırakmıştır. Çağdaş müze mekânlarında görülen bu yöntemler ise dinamik gösterim teknikleri olarak bilinmektedir (Tablo 4.2.).

GÖSTERİM TEKNİKLERİ

- Vitrin İçi Sergileme
- Ünite/Stant Üzeri Sergileme
- Duvar/Pano Üzeri Sergileme
 - Sabit Objeler ve Maketler
 - Modeller
 - Dioramalı Gösterimler
 - Fotoğraflar
 - Resimler/Çizimler

DURAĞAN

- Dokunmatik Sistemler
- İnteraktif Gösterimler
- Projeksiyonlu Gösterimler
- Canlandırma ve Drama
- Hologram Teknolojisi
- Sanal Gerçeklik Teknolojileri (VR-AR-MR)

DİNAMİK

Tablo 4.2. Sergi Gösterim Teknikleri (Erbay 1999), (Deniz 2008), (Altunbaş ve Özdemir 2012) kaynak alınarak yazar tarafından oluşturulmuştur.

Durağan Gösterim Teknikleri

Sergilemelerde durağan gösterim teknikleri, klasik ya da geleneksel gösterim tekniği olarak bilinmektedir. Aysun Altunbaş ve Çiğdem Özdemir klasik müzecilikte *vitrin içi, stant üzeri ve duvar panoları* sergilemelerinin sıkça görüldüğünü belirtmiştir (2012, 6). Bu sergileme türleri durağan gösterim teknikleri olarak ele alınmıştır.

Vitrin İçi Sergileme Tekniği: Vitrin içi sergileme, belirli bir düzende sergi tasarımını oluşturmakla birlikte, değerli eserlerin korunması konusunda da müzelerin sıklıkla tercih edilmektedir. Belirli bir kurguyla vitrinlere yerleştirilmekte ve ziyaretçiye tanıtım adına etiketlenmektedir. Vitrin içi sergileme tekniklerine Ankara'da bulunan Rahmi M. Koç Müzesi "Denizcilik Koleksiyonu" obje ve modellerle vitrin içi sergileme yöntemiyle ziyaretçisine sunmaktadır.



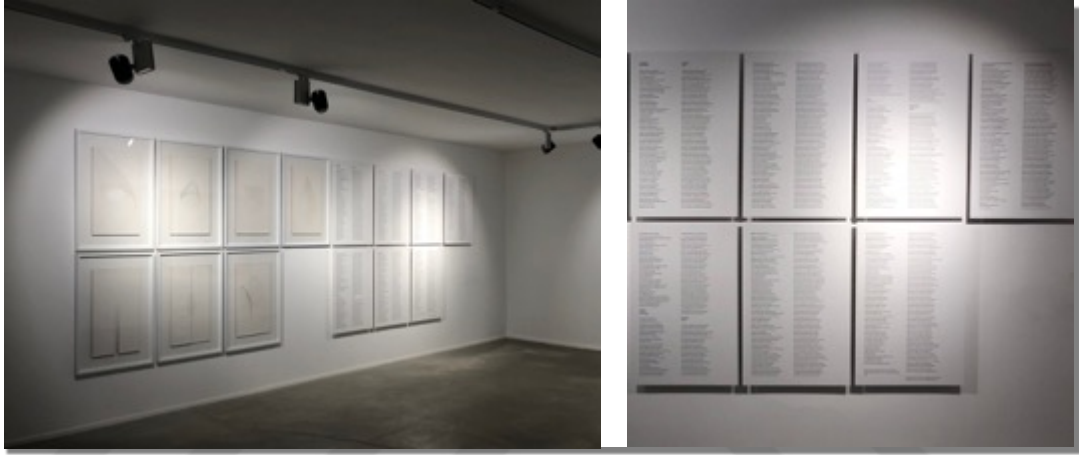
Resim 4.1. Rahmi M. Koç Müzesi Ankara, Denizcilik Koleksiyonu (Rahmi M. Koç Müzesi 2019)

Ünite/Stant Üzeri Sergileme Tekniği: Vitrin içi sergileme tekniğine benzer, sergi akışına paralel bir şekilde sergi üniteleri üzerinde eserleri sergilemek de müze kurumlarının sıklıkla başvurdukları sergileme yöntemlerindedir. 22 Eylül- 4 Kasım 2018 tarihleri arasında İstanbul Kültür ve Sanat Vakfı tarafından gerçekleştirilen 4.İstanbul Tasarım Bienali kapsamında Yapı Kredi Kültür Sanat'ta “Akışlar Okulu” sergisinde ünite üzeri sergileme tekniklerinden faydalanıldığı görülmektedir.



Resim 4.2. 4. İstanbul Bienali, Yapı Kredi Kültür Sanat, Akışlar Okulu (Merve Özlek kişisel arşivinden)

Duvar/Pano Üzeri Sergileme Tekniği: vitrin içi ve ünite üzerinde yatay düzende sergilenen eserler duvar panoları gibi yüzeylerde düşey bir şekilde sergilenmektedir. Genellikle iki boyutlu eserlerin sergilendiği duvar panolarında algısal yönden daha kuvvetli görünür olması adına üç boyutlu eserlerin de sergilendiği görülmektedir. Müze Evliyagil'in ev sahipliği yaptığı 17 Mart- 30 Aralık tarihleri arasında gerçekleştirilen “Düşünme İkonları: İmgeler ve Metinler” sergisinde Seçkin Pirim’e ait 7 Günahlı eser bahsi geçen sergileme tekniği ile ziyaretçilerle buluşturulmuştur.



Resim 4.3. Müze Evliyagil, Düşünme İkonları: İmgeler ve Metinler, Seçkin Pirim, 7 Günahlı (Merve Özlek kişisel arşivinden)

Vitrin içi, ünite üzeri ve pano üzeri sergileme tekniği ile sunulan eserlerin müze ziyaretçisine daha anlaşılır, anlamlı ve bilgi verici olması adına “*maketler, mankenler, çizimler, fotoğraflar* gibi durağan unsurlarla da desteklenmektedir” (Deniz 2008).

- Sabit Objeler ve Maketler: Müzelerin oluşumundan bu yana en yaygın şekilde görülen eserler sabit objeler veya maketlerdir. Bu eserler, belirli ölçütlerle sergi akışına ve hikâyesine bağlı kalınacak bir düzen içerisinde vitrin içleri, sergi üniteleri veya panolara yerleştirilmektedir. Eskişehir Odun Pazarı Modern Müzesi’nde (OMM) yer alan, bambu dokuma sanatçısı “Tanabe Chikuunsai IV’ün Mekâna Özel Yerleştirilmesi”nde kaplan bambu türüyle su, ateş, hava, toprak ve beşinci element olarak boşluğu tasvir etmiştir.



Resim 4.4. Odun Pazarı Modern Müzesi (OMM), Tanabe Chikuunsai Mekâna Özel Yerleşirmesi (Merve Özlek kişisel arşivinden)

- Modeller: Müzelerde gösterim tekniğini destekler nitelikte kullanılan modeller, mankenler ve mumyalardan oluşmakta, çok çeşitli malzemelerle yapılmaktadır. Manken ya da mumyalar, tarihi bir olayı ya da bir durumu anlatmak adına insanlara, hayvanlara veya çeşitli canlılara benzetilerek yapılmaktadır. İstanbul'da yer alan sanat, siyaset, spor gibi alanlarda tanınmış veya tarihte etkili olmuş insanların balmumu heykellerinin bulunduğu Madame Tussauds bünyesindeki sergilemeler bu tür içerisinde değerlendirilebilmektedir.



Resim 4.5. Madame Tussauds, Muhammed Ali ve Hidayet Türkoğlu Balmumu Heykelleri (Merve Özlek kişisel arşivinden)

- Dioramalı Gösterimler: Müze mekânlarında tasarlanan dioramalı gösterimler, yaşanmış ya da kurgulanmış bir olayın, iki boyut ve üç boyutlun bir arada kullanıldığı, aydınlatma ile desteklendiği bir gösterimdir. Dioramalı gösterim teknikleri temelinde resimler ve modellerden meydana gelmektedir. İstanbul’da yer alan Hisart Canlı Tarih Müzesi sergilemelerinde tercih edilen dioramalardan biri “Yukarıdakiler ve Aşağıdakiler Çanakkale 1915” adlı eserdir.



Resim 4.6. Hisart Canlı Tarih Müzesi, Yukarıdakiler ve Aşağıdakiler Çanakkale 1915 (Hisart Canlı Tarih Müzesi 2015)

- Fotoğraflar: Kimi zaman serginin temel eserlerini oluşturan kimi zaman da sergilerden verilen mesajı destekler nitelikte yardımcı olarak kullanılan fotoğraflar müzelerde sıklıkla kullanılan eserlerdendir. 5 Aralık 2019- 1 Mart 2020 tarihleri arasında gerçekleşen, Pera Müzesi’nin ev sahipliği yaptığı “Bir Yol Öyküsü: Fotoğrafın Ardında 180 yıl Sergisi” fotoğraf buluşuyla birlikte ilk fotoğraf gezisinin gerçekleşmesinin üzerinden geçen 180 yıl sonrasında gelişen ve yeniden keşfedilen tekniklerle fotoğraf sanatçılarının bakış açılarını ve yorumlama tekniklerini sunmaktadır.



Resim 4.7. Pera Müzesi, Bir Yol Öyküsü: Fotoğrafın Ardında 180 Yıl Sergisi (Pera Müzesi 2020)

- Resimler/Çizimler: Müze mekânlarının sergilemelerinde tıpkı fotoğraflar gibi ziyaretçi algısını desteklemek adına resimler ve çizimlerden de faydalanılmaktadır. Böylelikle sergi bağlamı üzerinden elde edilecek bilgi ziyaretçiye daha anlaşılır bir şekilde geçmektedir. Resimler ve çizimler sergi adına destekleyici olduğu gibi, sergi koleksiyonunu oluşturan eserler de olabilmektedir. Bu bağlamda İstanbul Modern soyut sanatın Türkiye’deki ilk temsilcilerinden Fahrelnisaa Zeid’e ait “Fahrelnisaa Zeid İstanbul Modern Koleksiyonundan Bir Seçki” adlı sergiye ev sahipliği yapmıştır.

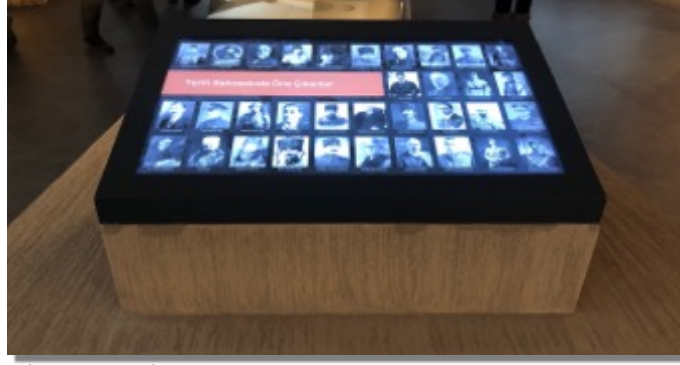


Resim 4.8. İstanbul Modern, Fahrelnisaa Zeid İstanbul Modern Koleksiyonundan Bir Seçki (İstanbul Modern 2017)

Dinamik Gösterim Teknikleri

Çağdaş müze mekânlarının oluşumu ile birlikte müzeler temel işlevlerinin yanı sıra ziyaretçi ile iletişim ve etkileşim halinde olma, eserler üzerinden deneyimler sunma gibi yeni amaçlar edinmiştir. Bununla birlikte sergi bağlamı üzerinden iletilecek mesaj ve deneyimin kuvvetlendirilmesi adına yeni gösterim teknikleri ortaya çıkmıştır. Modern ya da güncel gösterim teknikleri olarak da bilinen dinamik gösterim teknikleri, ziyaretçinin müzede aktif bir rol oynamasını, akılda kalıcı bir deneyim yaşamasını ve serginin bir parçası olmasını sağlamaktadır. Dinamik gösterim teknikleri çağdaş müze yapılarının odağı olan ziyaretçi deneyimine katkı sağlamaktadır. Böylelikle ziyaretçi için müze, yalnızca bilgi edinilen yer olmaktan çıkmış aynı zamanda sergiler üzerinden eserlerle iletişim halinde olmaya başlamıştır. *Müzelerde Gösterim Teknikleri, Yeni Gelişmeler* adlı makalede etkileşimli(interaktif) gösterim teknikleri içerisinde *dokunmatik sistemler, interaktif gösterimler, projeksiyonlu/slaytlı gösterimler, canlandırma ve drama* olduğundan bahsetmiştir (Erbay 1999). Bunlarla birlikte *hologram teknolojisi, sanal gerçeklik (VR: virtual reality,) artırılmış gerçeklik (AR: augmented reality), karma gerçeklik (MR: mixed reality,) teknolojileri* de dinamik gösterim tekniği olarak ele alınmıştır.

Dokunmatik Sistemler: Teknolojini gelişimi ile birlikte müze mekânlarındaki sergilemelere katılımı da beraberinde gelmiştir. Çağdaş müze mekânlarında kullanılan dinamik gösterim tekniklerinin en yaygın sistemlerden olan dokunmatik sistemler, müze ziyaretçisine yaşatılan deneyimin teknolojiyle bir arada olmasını sağlamaktadır. Dokunmatik sistemlerle ziyaretçiler hem bilgi almakta hem de bilgiyi eğlenceli hale getirmektedir. Ankara'daki Türkiye İş Bankası İktisadi Bağımsızlık Müzesi'nde yer alan Milli Mücadelenin 100. Yılında İstiklal Sergisi'nde dokunmatik sistemlerden yararlanılmıştır



Resim 4.9. Türkiye İş Bankası İktisadi Bağımsızlık Müzesi, Milli Mücadelenin 100. Yılında İstiklal Sergisi. (Merve Özlek kişisel arşivinden)

İnteraktif Gösterimler: Çağdaş müze mekânlarının en önemli hedeflerinden biri, ziyaretçisini odak noktasına alıp yeni ve akıldı kalıcı bir deneyim yaşatmaktır. Bu amaç doğrultusunda kullanılan en yaygın olanı interaktif gösterimlerdir. İnteraktif gösterimler sayesinde müze ziyaretçisi eserler ile etkileşime geçmekte hem verimli hem de keyifli bir deneyim yaşamaktadır. Ziyaretçinin algısı ve yorumlaması ile eserler üzerinden bilgi almasını isteyen müze kurumları, bu amaçla interaktif gösterimleri sıklıkla kullanmaktadır. Ankara’da bulunan CerModern’de Göbeklitepe: The Gathering sergisi dijital bir deneyim sunmakla birlikte ziyaretçisini on iki bin sene öncesinde inşa edilen toplanma yerinin ve o dönemde yaşayan insanların hayatını tasvir eden hikâye içerisine alıp interaktif bir ortam sağlamaktadır.



Resim 4.10. CerModern, Göbeklitepe: The Gathering (Merve Özlek kişisel arşivinden)

Projeksiyonlu Gösterimler: Projeksiyonlu gösterimler, hareketli ya da sabit görüntülerle oluşturulmaktadır. Birçok projeksiyon kullanımı ile algı kuvvetlendirilebilmektedir. Taşınabilir ve pratik olduğundan müzelerde sıklıkla tercih edilmektedir. Türkiye İş Bankası İktisadi Bağımsızlık Müzesi sergilerinde projeksiyonlu gösterim tekniklerinden faydalanmaktadır.



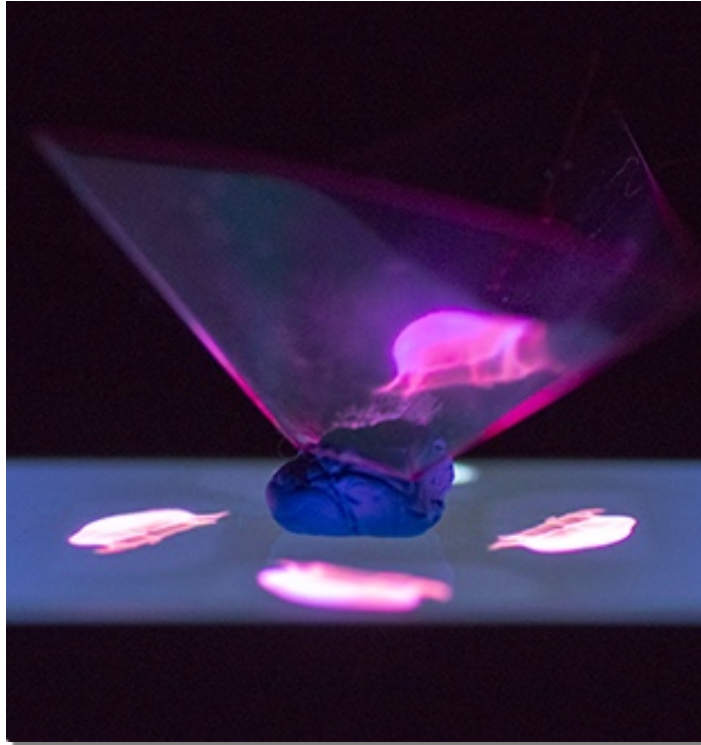
Resim 4.11. Türkiye İş Bankası İktisadi Bağımsızlık Müzesi (Merve Özlek kişisel arşivinden)

Canlandırma ve Drama: Canlandırma müze ziyaretçisini sergi üzerinden bir canlandırmanın içine almakta, ziyaretçinin de katılımı sağlanmakta, aktif bir rol ile deneyimi kuvvetlendirilmektedir. Marina Abramović, Marina Abramović Enstitüsü (MAI) ve İstanbul Sakıp Sabancı Müzesi iş birliği ile hazırlanan Akış/Flux sergisi kapsamında Dilek Champs'ın Kırmızı Halı Performansı bu sergi gerçekleştirilmiştir.



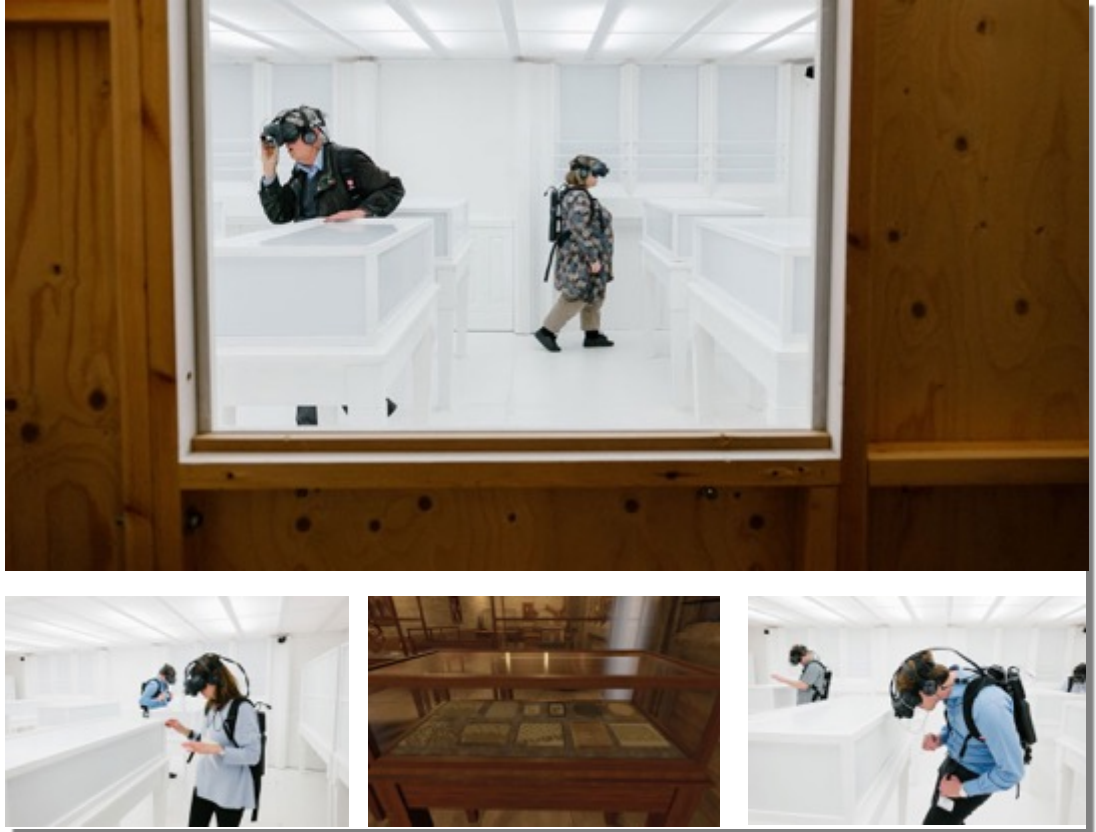
Resim 4.12. Sakıp Sabancı Müzesi, Dilek Champs, Kırmızı Halı (Sakıp Sabancı Müzesi 2020)

Hologram Teknolojisi: Üç boyutlu birtakım görsellerin depolanıp bir araya getirilmesi ile lazer ışınlarının birleşimi ile sağlanan hologram teknolojisi, müzelerde eserin kendisi ya da eseri destekler nitelikte görüntüler veren yardımcı eleman olabilmektedir. Pera Müzesi'nin ev sahipliğinde gerçekleşen Zaman Değişmeli adlı sergide yer alan Raqs Media Collective'in "Hollowgram" eseri bu tür teknoloji ile ziyaretçisine sunulmaktadır.



Resim 4.13. Pera Müzesi Zaman Değişmeli, Raqs Media Collective, Hollowgram (Pera Müzesi 2019)

Sanal Gerçeklik, Artırılmış Gerçeklik ve Karma Gerçeklik: Teknolojinin insanlara sunduğu büyük bir deneyim olan sanal, artırılmış ve karma gerçeklik teknolojileri müze mekânlarında da var olmaktadır. Ziyaretçilerin müze deneyimini kuvvetlendirilmesi veya yeni bir deneyim yaşatılması adına önemli teknolojilerdendir. Sanal gerçeklik teknolojisinde kullanıcı tamamen gerçek dünyadan ayrılır ve sana bir dünyanın içine alınır. Artırılmış gerçeklik teknolojisi gerçek dünyanın üzerine sanal objelerin katılması ile bir araya getirilmektedir. Karma gerçeklik ise gerçek ve sanal dünyaların bir araya getirilmesi ile kurgulanmaktadır. Tüm bu teknolojiler, müzelerde ziyaretçinin dikkatini çekmek, keyifli bir deneyim yaşatmak, yeni bir bilgi vermek adına kullanılan teknolojilerdendir. 16 Mayıs- 29 Temmuz 2018 tarihleri arasında gerçekleştirilen Mat Collishaw'un "Eşikler / Thresholds" adlı sergisine ev sahipliği yapan Yapı Kredi Kültür Sanat, ziyaretçisine sanal gerçeklik teknolojisiyle yeni bir deneyim imkânı sunmuştur.

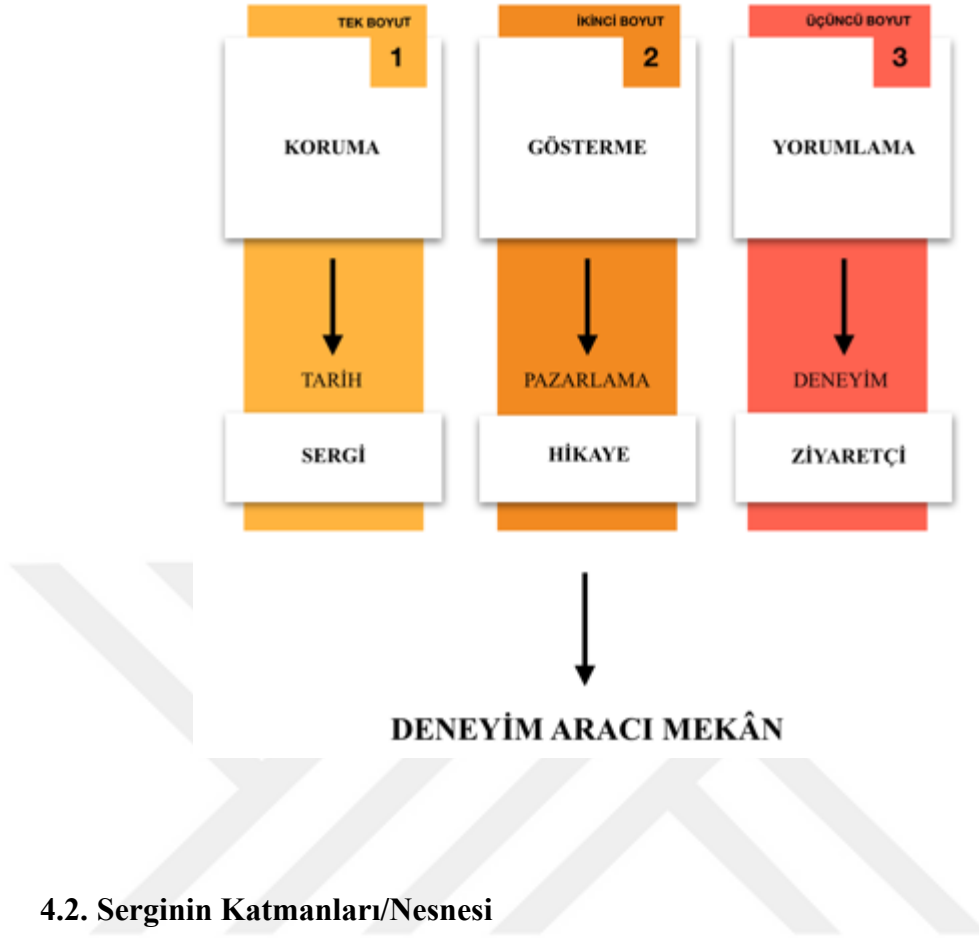


Resim 4.14. Yapı Kredi Kültür Sanat, Mat Collishaw, Eşikler / Thresholds (Yapı Kredi Kültür Sanat Yayıncılık 2018)

4.1.b. Kavramın Boyutları

Sürekli yenilenen, değişen ve gelişen sergi kavramı, tarihin en eski dönemlerinde koruma faaliyeti ile adından söz ettirmektedir. Antik Çağ ile başlayan bu dönemde serginin “koruma” boyutu, dönem halkının dini ve kültürel gerekçeleri ile eşyalarını saklama ve bu eşyaların diğer insanlar tarafından güç ve kudret temsili olarak görülmesi adına koruma isteği ile karşılanan tek boyutlu bir kavramdır. Sergiler, Antik Çağ gibi beraberinde gelen Eski Yunan, Roma dönemlerde de koruma boyutu ile adından söz ettirmektedir. Serginin boyutları bağlamında önemli kırılma noktalarından biri birlikte gelen “gösterme” faaliyetidir. Gösterme boyutu serginin ikinci boyutu olarak ele alınabilmektedir. Sergilerin gösterme boyutu müze sergilemeleri adına halk müzelerinin kuruluşuna işaret eden, sergilerin topluma kazandırılma boyutu ile ilişkilidir. Gösterme faaliyeti modern dönem sergilere işaret etmektedir. Bu dönemlerde sergi koruma faaliyetinin yanı sıra, kültürel veya bilimsel değeri olan herhangi türdeki bir eserin gösterilme çabası içine girilmiştir. Serginin gösterme boyutu ile birlikte, “değerli olanın pazarlanması” kavramı ortaya çıkmıştır. Burada amaç, sergiyi oluşturan her türlü unsurun doğru şekilde ziyaretçiye aktarılması dolayısıyla bir nevi iyi şekilde karşı tarafa pazarlanmasıdır. Sergilelerin üçüncü boyutu ise “yorumlama”dır. Postmodernizm ile birlikte sergi mekânlarına kazandırılan yorumlama boyutu, ziyaretçi deneyimine karşılık gelmektedir. Bir sergi bağlamının içinde yer alan ziyaretçiler, eserleri ve eserler üzerinden kurgulanan hikâyeyi deneyimlemekte, bu deneyim sürecinde ise eserler üzerinden verilmek istenen mesajı algı süzgecinden geçirip yorumlayarak bilgiye dönüştürmektedir (Şekil 4.2.).

Şekil 4.2. Sergi Kavramının Boyutları



4.2. Serginin Katmanları/Nesnesi

Sahip olduğu her boyutla birlikte belirli amaçlara hizmet eden sergiler üzerinden verilecek bilginin ziyaretçiye iletimi ancak serginin tasarlanması ile mümkündür. Ziyaretçi sergi mekanına dahil olmadan önce sergilenecek eserlerin iletileceği bilginin ve serginin ziyaretçiye gösteriminin belirli bir süreç dahilinde kurgulanması gereklidir. Bu noktada çok boyutlu bir kavram olarak ele alınan sergi, tüm süreçleriyle katmanlı bir şekilde hazırlanmaktadır.

4.2.a. Bir Gösterim Aracı Olarak Sergi Tasarımı

Sergileme kavramı sözlükte, bazı şeyleri göstermek, tanıtmak veya satmak amacıyla herhangi bir biçimde, herkesin görebileceği bir yere yerleştirmek, teşhir etmek işi olarak belirtilmiştir (Türk Dil Kurumu 2019). Sergileme tasarımı ile birlikte

serginin iletmek istediđi mesaj ile ziyaretçi algısı üzerinde bir bağlam yaratılmaktadır. Sergileme kavramı, sergilenen eserlerin ifade ediliş biçimini, ziyaretçinin algı ve yorum sürecini tasarlamaktır. Dolayısıyla sergileme tasarımı, sergi mekânının, sergiyi oluşturan değerli eserlerin, sergi üzerinden iletmek istenen durumun alıcısı olan ziyaretçiyle arasındaki iletişim ve etkileşimi sağlamaktadır. Sergileme tasarımı mimarlık, iç mimarlık ve grafik tasarımı başta olmak üzere birçok disiplinin bir arada çalışması ile disiplinler arası bir tasarım sürecidir.

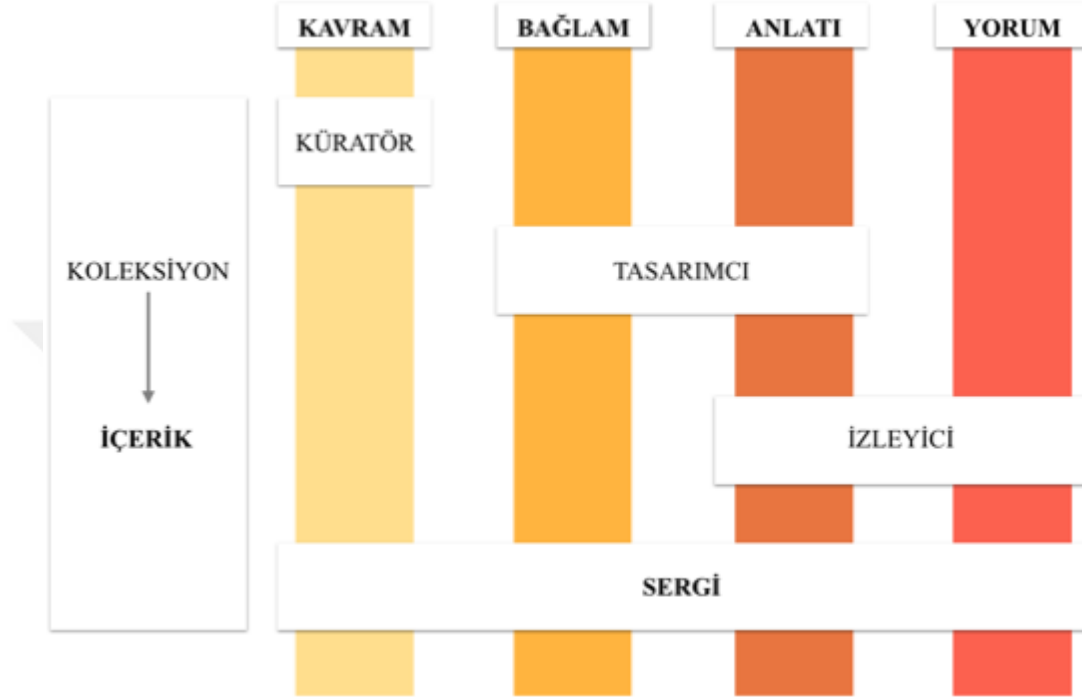
4.2.a.i. Sergileme Tasarımı Boyutları

Sergilemelerin planlanmasında ziyaretçisine sergi üzerinden iyi bir deneyim yaşatmak adına sergi mekânları sanatçı, endüstriyel tasarımcı, grafik tasarımcısı, mimar, iç mimar, küratör gibi farklı meslek alanlarındaki insanlar bir arada çok disiplinli bir ekip olarak çalışmaktadır. “Bu bağlamda sergi tasarımı, sergide iletmek istenen mesajın iletilme sorununu tüm yönleriyle, fiziksel bir alanda ele almakta ve planlamaktadır” (Lake-Hammond 2006).

Sergiler, sergilendiđi mekânın yönetimi ve etkinlik düzenlemelerinden yetkili olan küratörler ve sergiler doğrultusunda küratörlerle iş birliđi yapan tasarımcılar tarafından ziyaretçi deneyimi ön planda tutularak, sergilenen eserler üzerinden bağlam yaratmak adına planlanmaktadır. Lake-Hammond & Waite’in de *Sergi Planlama Modeli*’nde belirttiđi gibi küratör sergi içeriđini belirleyecek koleksiyonu oluşturmakla, fikir toplama ve geliştirme kavramsal sürecini yönetmekle ve bağlam yaratmakla yükümlüdür (2010) (Şekil 4.3.). Bir tasarımcı ise küratörün de içerisinde bulunduđu bağlam yaratma sürecinde ve bağlamı anlatıya dönüştürmede rol oynamaktadır. Başta küratör ve tasarımcıların olduđu bir ekibin yürüttüđu içeriđi anlatıya dönüştürme işi,

ziyaretçisinin sergilerdeki eserler üzerinden verilmek istenen mesajın algılanıp yorumlanması adına planlanmaktadır.

Şekil 4.3. Sergi Planlama Modeli (Lake-Hammond ve Waite 2010) kaynak alınarak yeniden düzenlenmiştir.



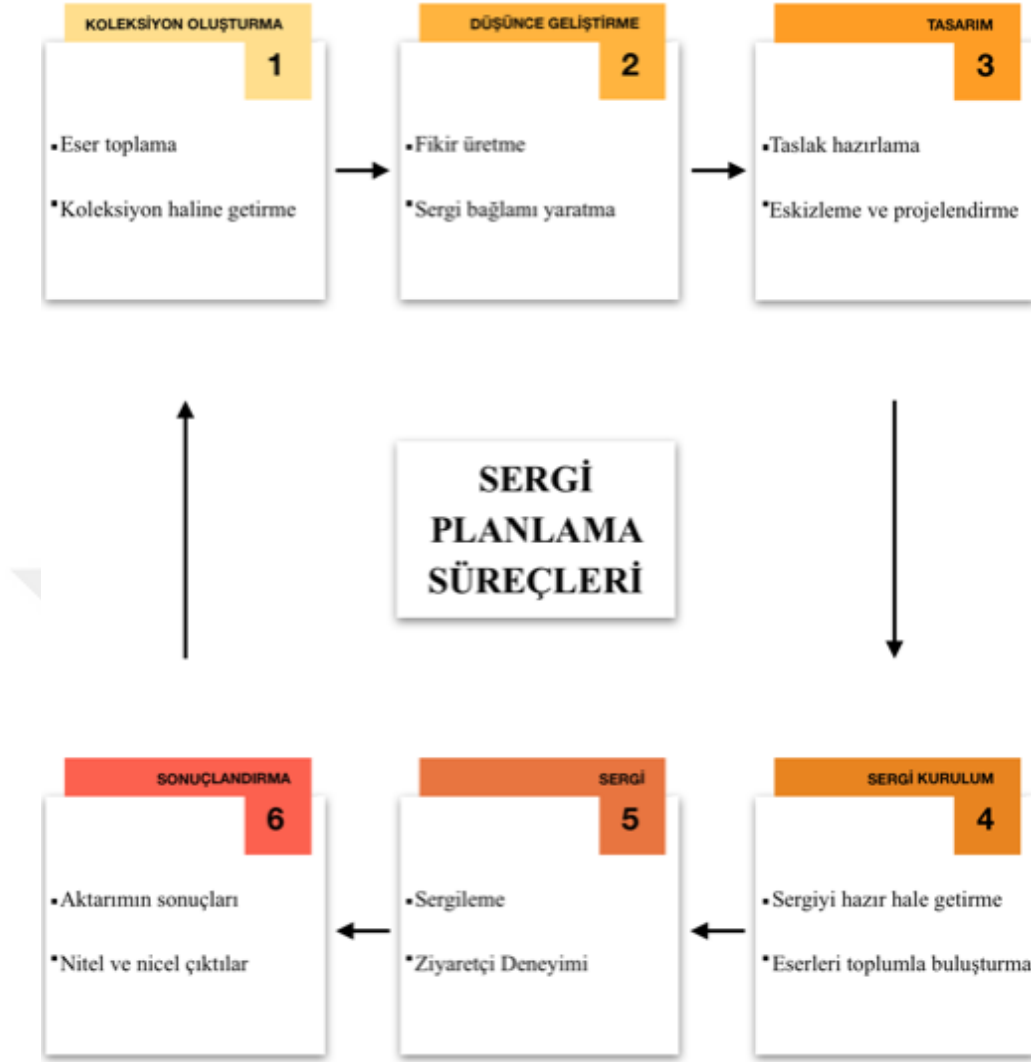
4.2.a.ii. Sergileme Tasarımı Süreçleri

Sergiler, hem buldukları mekânın kurumsal kimliğini yansıtmakta hem de ziyaretçisine sanat ve bilim odaklı yeni bir deneyim yaşatmaktadır. Bu bağlamda sergilerin oluşumu sistematik bir planlama ile gerçekleşmektedir. David Dean, *Museum Exhibition Theory and Practice* adlı kitapta sergi geliştirme sürecini dört temel başlık ile tanımlamaktadır (1996):

- Kavramsal Aşama: Sergi bağlamında fikir toplama ve geliştirme
- Gelişim Aşaması: Sergi planlaması ve üretim
- İşlevsel Aşama: Kurulum ve sergileme
- Değerlendirme Aşaması: Gerçekleştirilen sergiyi değerlendirme

Bu tanımlama ışığında sergilerin planlama süreci altı aşama ile açıklanabilmektedir (Şekil 4.4.). Sergi geliştirme süreci ilk olarak sergileme adına toplanan eserlerin bir araya getirilmesiyle “koleksiyon oluşturma süreci” adı altında incelenebilmektedir. Koleksiyon üzerinden sergi bağlamını yaratmak adına “düşünce geliştirme süreci” ikinci temel basamaktır. Fikir toplama ve geliştirme basamağını “tasarım süreci” izlemektedir. Sergi kurulumundan önce deneyimi en iyi şekilde kurgulamak adına tasarım taslakları hazırlanmaktadır. Birçok disiplinin bir arada çalışıp ortak bir tasarım ortaya koymasından sonra sergi için üretiminden sonra “sergi kurulum süreci” başlatılmaktadır. Tüm bu aşamalardan sonra asıl amaç olan, eserlerin toplumla buluşturulduğu “sergileme süreci” gerçekleşmektedir. Sergileme beraberinde alıcısının ziyaretçi olduğu aktarımın nitel ve nicel çıktılarını görmek adına gerçekleştirilen “sonuçlandırma süreci” ise sürecin son aşamasıdır.

Şekil 4.4. Sergileme Tasarımı Süreçleri



4.2.b. Bir Anlatı Aracı Olarak Hikâye

Sergilenen eserler belirli bir düzen ve kurgu içerisinde oluşturulmaktadır. Ziyaretçisini tamamıyla serginin içerisine alan sergileme mekânı, geçirilecek bütün vakti tasarlamaktadır. Bu tasarım mekândaki sergi üzerinden hikâye anlatımı olarak bilinmektedir. Bahsi geçen çağdaş gösterim teknikleri gibi sergi alanında oluşturulacak her türlü unsur da hikâye anlatımına hizmet etmektedir. Hikâye anlatımı bir tasarım problemi olarak ele alınmakta, süreçler dahilinde deneyimin başından sonuna kadar düşünülerek kurgulanmaktadır. Dolayısıyla günümüzde sergileme tasarımı hikâye anlatımı ile kuvvetlendirilmektedir.

Sergilerin temel işlevi, bilimsel veya kültürel değeri olan objeler üzerinden topluma bilgi vermektir. Bilgi aktarımı, sergileme tasarımıyla doğrudan ilişkilidir. 20. yy. ile birlikte sergilemelerinde bilgi aktarımının yalnızca belirli bir düzen içerisinde sergilenen objeler üzerinden yapmanın ötesine geçmiştir. Çağdaş sergi mekânları, modern dönemle birlikte ziyaretçisini eserler üzerinden kurguladığı bir hikâyenin içine almaktadır. Böylelikle bilgi, geçmişte olduğu gibi doğrudan pasif bir alıcıya yönlendirilmemekte, aksine katılımcı role bürünmüş bir ziyaretçinin deneyimi sonucunda bireysel yorumunu katacağı bir aktarıma dönüşmüştür. Klasik lineer anlatım yapısı, ziyaretçinin hikâyenin içinde olduğu, belirli yolları izleyerek farklı perspektiflerden sergiyi algıladığı ve yorumladığı bir anlatım şekline dönüşmüştür.

Brückner (2010)'in tabiriyle hikâye anlatımı, aşikâr veya gizli bilgilerin metaforlar, jestler ve imajlarla iletildiği bir iletişim biçimidir. Alıcı, eylemsel bir faaliyet sonucunda anlatılan hikayeye bütünleşir ve kendisi de bu anlatı süreci içinde hikâyenin bir parçası haline gelir. İçerik sadece duyulmaz, aynı zamanda tüm duyularla deneyimlenir. Hikâyenin içeriği ve bilgi sezgisel olarak, yansıtma olarak veya bazen de sadece oyuncu bir şekilde iletilir. Yoğun bir anlatısı olan ve deneyimlenen bir hikâye, dikkati ve konsantrasyonu doğal olarak sağlar. Alıcı her detayı anlamasa veya sindirmese bile, anlatının özünü kavrayabilir. Bir uyarıcı olarak yoğunluk, sürdürülebilirliği sağlar ve hikâye hafızaya nüfuz edip etki bırakırken, imajlar alıcının zihninde dürtüsel olarak canlanır (Avar 2019, 50).

4.2.b.i. Hikâye Anlatımının Aşamaları

Çalışmalarında malzeme, renk ve çizim pratiklerine odaklanan, sergileme tasarımı ile ilgili çalışmaları olan akademisyen ve mimar David Dernie (2006)'ye göre hikâye anlatımı üç basamaktan oluşmaktadır:

- Fikir
- Tema
- Eskiz

İlk basamak, oluşturulacak hikâyenin “*fikir*” planlamasıdır. Bu basamakta aktarılacak hikâyenin bütün sürecinin tasarlanması gerekmektedir. Hikâye anlatım sürecinin ikinci basamağı, eserlerin, hikâyeye uygunluğu kesinleşen “*tema*” ile belirli bir düzende sıralanmasıdır. Sıralama, ziyaretçilerin eserler üzerinden bağlantı kurma ve düşünmesine olanak sağlayacak nitelikte olmalıdır. Hikâye kurgusunun son basamağı ise sergilenecek eserlerin mekâna “*yerleşimi*” ve birbirleri arasında bir düzeye oluşturulmasıdır. Dolayısıyla fikir üretiminden sergi hazırlığına kadarki süreçte ziyaretçiye aktarılacak bilgi, deneyimin başlangıcından bitişine kadar düşünülerek hazırlanan bir hikâye kurgusu ile tasarlanmaktadır. Bu doğrultuda fikir aşaması sergi üzerinden kurgulanan hikâyenin bağlamını, oluşturulan tema konseptini ve sonucunda eserlerin yerleşimi ise serginin tasarımını oluşturmaktadır.

Hikâye anlatımı eser, mesaj, bağlam, ziyaretçi ve mekân üzerinden gerçekleşmektedir. Hikâye anlatımında ilk olarak koleksiyon oluşturan eserler üzerinden verilmek istenen mesaj belirlenmektedir. Aktarılmak istenen bilginin sergileme tasarımı sürecinde işlenmesi, hikâyenin kendisini oluşturmaktadır. Çağdaş sergi mekânlarında benimsenen hikâyeci anlatım ziyaretçiyi odağa almakta ve kullanıcı deneyimini ön plana çıkarmaktadır. Sergi esnasında ziyaretçi iletilen anlatıyı aktif bir şekilde alan, deneyimleyen ve yorumlayan alıcı niteliğindedir. Bu bağlamda

sergileme tasarımı etkileşimli bir şekilde kurgulanmaktadır. Aktarılmak istenen mesajın ziyaretçiye iletimini kuvvetlendirmek adına teknolojik unsurlar, grafiksel öğeler, metinler, ışık, renk, malzeme, doku ve form gibi iç mekân öğeleri gösterilmektedir. Böylelikle ziyaretçiye kendini tamamen hikâyenin içinde hissettiği, kurguyu aktif bir şekilde takip ettiği ve bilgiyi yorumladığı bir deneyim yaşatılmaktadır. Bu deneyimin gerçekleştiği mekânlar, hikâyeyi üçüncü boyuta taşıyan “*anlatı mekânı*” olarak adlandırılmaktadır. Sergi üzerinden oluşturulan hikâye için anlatı mekânı alanlar, ziyaretçiyi tamamıyla kapsayan bir deneyim yaşatmakta ve aktarılan bilgiye yorumlayıcı bir bakış açısı üretmektedir. Sergi mekânı, bir anlatı mekânı olarak içinde barındırdığı tüm unsurlarla bütüncül bir deneyim alanı kapsamında tasarlandığında, serginin ve sergi üzerinden iletilmek istenen mesajın akılda kalıcılığını da arttırmaktadır. Dolayısıyla bir anlatı mekânları sergiler üzerinden bilgi veren, ziyaretçisine içine aldığı hikâye ile yeni ve akılda kalıcı bir deneyim yaşatan yapılar haline gelmektedir.

4.2.b.ii. Hikâye Anlatımının Araçları

Hikâye anlatımı birçok bileşenin bir araya gelmesi ve bütün oluşturması ile kurgulanmaktadır. Kurgulanan bileşenler sergi hikâyesini ilk etapta kurgulayan ve daha sonra kuvvetlendiren unsurlardan oluşmaktadır. Hikâye anlatım araçları üç temel başlıkta incelenebilmektedir (Tablo 4.3.):

- Duyusal Araçlar
- Mekânsal Araçlar
- Algısal Araçlar



Tablo 4.3. Hikâye Anlatım Araçları

Duyusal Araçlar

Hikâye anlatımı ilk etapta bireylerin duyularına hitap eden araçlarla incelenebilmektedir. Ziyaretçilerin duyularını uyaran hikâye anlatım araçları dijital uyarılar ve analog uyarılar olarak ayrılmaktadır.

- Dijital Uyarılar: Zamanla gelişen ve halen hızla gelişmekte olan teknoloji, hikâyeyi kuvvetlendirme aracı olarak da kullanılmaktadır. Kimi sergilerde hikâyenin kendisi olan teknoloji kimi sergilerde de destekleyici niteliğinde olmaktadır. Dinamik gösterim teknikleri konu başlığı altında bahsi geçen dokunmatik sistemler, interaktif gösterimler, slaytlı gösterimler, projeksiyonlu gösterimler, hareketli robotlar, hologram, VR-AR-MR gibi teknolojiler hikâye anlatımının güçlü bir aracı olarak bilinmektedir. Teknolojinin geliştirdiği sergi yöntemleri ve sergiyi destekleyen unsurlar, ziyaretçinin daha etkili ve yeni bir deneyim yaşamasını sağlamaktadır. Günümüzde her alanda olduğu gibi sergi alanlarında da teknoloji insanlara çekici gelmekte, sergi yapılan mekânı daha çok tercih edilir mekânlar haline dönüştürmektedir. Geliştirilen teknolojiler, sergileri yalnızca bulunduğu konumdan ya da yurtiçinden değil yurtdışından insanların da tercih ettiği geniş kitlelere hitap edilir kılmaktadır. Ziyaretçisine

interaktif bir ortam sunan teknolojik unsurlar, bilgi veren, keyifli vakit geçirmelerini sağlayan, akılda kalıcı yeni deneyimler sunan, sergi hikâyesini destekleyen araçlardır.

- Analog uyaranlar: Analog uyaranlar, sergiler üzerinden kurgulanan hikâyenin bağlamını destekler nitelikte sergi tasarımına dahil olmaktadır. Sergilerde ziyaretçilere aktarılmak istenen mesajın daha kuvvetli olması adına grafik öğelere sıklıkla başvurulmaktadır. Analog uyaranlar olarak nitelendirilen grafiksel öğeler, hem mekân tasarımı ile ilişkili ve atmosferi destekleyici nitelikte hem de ziyaretçi algısını kuvvetlendirmektedir. Sergi mekânına, hikâyeyi destekler nitelikte yerleştirilen metin, şekil, fotoğraf ve görseller grafik değeri olan öğelerdir. Bu öğeler sergi ve sergilenen eserler hakkında bilgi vermesinin yanı sıra ziyaretçi yönlendirmesini de kurgulamaktadır. Grafiksel ifadelerin varlığıyla ziyaretçi nerede olduğu, hangi hizmeti nerede alacağı, çeşitli konumlarda nelerin bulunduğu gibi konularda bilgi sahibi olmaktadır. Böylelikle ziyaretçi grafik unsurlar yardımıyla sergi üzerinden sürekli bilgi almakta ve sergi ile etkileşime geçmektedir. Dolayısıyla ziyaretçi sergi deneyimi boyunca ilgisinin yüksek tutulması, aktarılan mesajın daha kalıcı hale getirilmesi ve hikâyenin daha etkin kılınması adına sergi grafikleri, sergi mekânının tasarımı ile bütüncül bir şekilde kurgulanmalıdır.

Mekânsal Araçlar

Ziyaretçinin davranış ve deneyimini şekillendirmek adına mekânı oluşturan unsurlar güçlü bir hikâye anlatım aracıdır. Bireyin mekânsal algısı sergi algısını destekler nitelikte kurgulandığında hikâye anlatımı başarılı olmaktadır. Işık, renk, malzeme, doku ve renk mekânın kendisini oluşturduğu gibi ziyaretçinin sergiyi

algılamasını ve sergi üzerinden geliştireceği deneyimini oluşturmaktadır.

- Işık: Işık, temelde doğal ışık ve yapay ışık olarak ikiye ayrılmaktadır. Sergi hikâyesi anlatım aracı olarak ışık kavramı ise mekân içerisindeki ışık ve eser üzerindeki ışık olarak incelenebilmektedir. Sergi mekânı içerisindeki ışık, eserlerin görünebilir olduğu, aydınlık ve ferah bir müze ortamı yaratmalıdır. Bu amaçla mekânda gün ışığından ve yapay aydınlatmalardan yararlanılmaktadır. Güneş ışığı kuvvetli bir kaynak olduğundan ve müze içerisinde bulunan eserlere zarar verebilecek ultraviyole ışınlarına sahip olduğundan direkt olarak içeri alınmasından kaçınılmaktadır. Bu sebeple mekân ve eser aydınlatmasında oldukça dikkatli olmak gerekmektedir. Sergilerdeki eserler, farklı materyallerden yapılmış, farklı özelliklere sahip ve farklı dayanımları olan eserler olduğundan eser üzerine uygulanan ışığın kaynağına, eser üzerine düşme açısına, renk değerine, hassasiyetle dikkat edilmelidir. Eserler üzerine verilen ışıklar, eserin okunabilirliğini, aktarmak istediği mesajı doğrudan etkilemektedir. Eserler üzerine verilen ışığın ziyaretçi üzerindeki etkisini, ışık kaynağı, açı, renk gibi unsurlarla farklılaştırmaktadır. Bir başka deyişle hem mekânda hem de eser üzerinde ışık verilen ve gölgede bırakılan kısımlardaki değişikliklerle serginin ziyaretçi üzerindeki etkisi farklılaşmaktadır. Böylelikle mekân, sergi, eser arasında kurgulanan hikâye doğal ve yapay ışık kaynaklarıyla ideal bir şekilde kurgulanabilmektedir.

- Malzeme ve Doku: Sergi mekânının tasarımında seçilecek malzemeler hem kendi içlerinde hem de sergilenecek eserlerle ilişkili, dengeli ve uyumlu olmalıdır. Bunun yanı sıra malzemeler sergi hikayesiyle de bağlantılı olmalıdır. “Malzemelerin nesnelere koruduğu, onların sunumunda gerekli olduğu ve mekânın tüm fiziki tasarım unsurlarının oluşumunu sağladığı düşünülürse, seçim

üzerinde yoğun çalışmanın önemi daha rahat anlaşılabilir” (Aykut 2017, 232). Dolayısıyla mekânda kullanılan malzemeler hem eserin korunmasını ve sergilemesini hem de hikâyeyi destekleyen, ön plana çıkaran, hikâyenin bir parçası olan araçlar haline gelmektedir. Sergi mekânı, sergiyi oluşturan eserler ve serginin bağlamını koruyan ve destekleyen nitelikteki malzemelerin, renk, doku, sıcaklık, opaklık, ışık geçirgenliği ve parlaklık gibi değişkenlerinin mekânla ve sergiyle bütünlük sağlayacak şekilde belirlenmesi gerekmektedir. Bu değişkenler göz önünde bulundurularak birbirleri içerisinde uyum sağlayan malzemeler sergi mekânına bağlamı destekleyecek şekilde yerleştirilmektedir. Bir mekânda yüzeylerin duyumsanması, dokunma duygusu ile birlikte çalışmaktadır. “Doku, mekânın görsel değerlerine büyük ölçüde etki ederken, mekân- yüzey-malzeme ilişkisini karakterize eden aynı anda iki duyguyu yani; görme ve dokunma duygularını harekete geçiren uyarıcı bir iletişim elemanıdır” (Gezer 2008). Sergi mekânlarında doku, ziyaretçinin görme duygusu ile hissedebildiği mekânın tamamının oluşturduğu *görsel doku* ve dokunma duygusu ile hissedebildiği *dokunsal doku* olarak ayrılmaktadır. Sergi mekânında dokular, ziyaretçinin sergiyi görsel ve dokunsal şekilde hissetmesini bununla birlikte sergiyle ve sergi alanıyla etkileşime geçmesini sağlayan mekânsal araçlardır. Hikâye anlatım sürecinde oldukça büyük bir rolü olan mekân içerisindeki dokular, ziyaretçinin hisleri, daha önceki deneyimleri ve kişisel algısı ile şekillenerek sergi hakkında bilgi sahibi olmasını ve kendi deneyimini kurgulamasını sağlamaktadır.

- **Renk:** Sergi yapılan mekânlarda kullanılan renk, hikâye anlatımını desteklemede güçlü bir araç olarak kullanılmaktadır. Tavan, duvar, döşeme gibi yapıyı oluşturan temel unsurlarda kullanılan renk, serginin bağlamını, mesajını ve sergi

deneyimini doğrudan etkilemektedir. Sergi mekânlarında kurgulanan, ziyaretçiyi içine alan atmosferin yaratımında renk önemli bir mekânsal hikâye anlatım aracıdır. Mekânda kullanılan renkler, ton değerleri, sıcaklık-soğuklukları, kontrastları ve birbirleriyle oluşturdukları armonileri gibi değişkenlerle farklı algılar yaratabilmektedir.

Mekânın görsel algılama sürecinde renk, çok önemli bir fiziksel algılama bileşeni olmanın dışında psikolojik algılamayla ve estetik boyutuyla birlikte değerlendirilmesi gereken mekânın en güçlü iletisi, görsel konforun yanı sıra yaşamsal konforu da etkileyen görsel algılamanın en önemli ögesidir. Renk mekânın dinamiklerini değiştirebilir; renk yönlendirilmesi ile mekânın “doğrultulu ya da doğrultusuzluğu” vurgulanabilir, renkle yapılan optik yanılsamalarla mekân olduğundan daha dinamik ya da durağan hissettirilebilir (Gezer 2012, 3).

- Form: Hikâye kurgusunun bir aracı olarak form, en büyük ölçekte yapının formu, sonrasında serginin bulunduğu iç mekân formu ve en küçük ölçekte de sergiyi oluşturan öğelerin formu olarak incelenmelidir. Bir sergileme mekânında yapı, iç mekân ve sergi öğeleri birbirleriyle uyum içinde olması gereklidir. Yapının, sergi mekânının ve sergiyi oluşturan unsurların formunun belirli bir uyum içinde olması, ziyaretçisinin yön bulması, hikâyeyi takip etmesi, sergi üzerinden iletilen bilgiyi daha verimli ve kalıcı bir şekilde alması adına önemlidir. Ziyaretçi tıpkı eseri ilk etapta biçimsel verileri ile algılayıp yorumladığı gibi, sergi mekânını da biçimsel özellikleriyle kavrar, yorumlar ve hareket eder. Bu sebeple sergi mekânını oluşturan en büyük ölçekten en küçük ölçekli mekân ve sergi öğeleri hikâyeye bağlı kalınarak biçimlenmelidir.

Algısal Araçlar

Bireyin mekânı algılaması gibi ziyaretçi müzeyi ve sergiyi büyük ççekten küçük ölçeğe doğru bir süreçle algılamaktadır. İlk etapta sergi mekânının yapısal elemanlarıyla karşılaşan ziyaretçi daha sonra müzenin iç mekânını benimsemekte ve bir sonraki basamakta sergiyi oluşturan elemanlarla algı sürecini tamamlamaktadır. Dolayısıyla mekânın yapı dili, iç mekân dili ve mobilya dili birbiriyle uyum içerisinde olan, ziyaretçinin deneyimini şekillendiren algısal araçlar olarak kabul edilmektedir.

- Yapı Dili: Sergileme mekânları, tarihi ya da kültürel miras olarak kabul edilebilecek herhangi bir mekânın restore edilerek kurgulandığı veya kendi işlevi doğrultusunda inşa edilen yapılardan oluşmaktadır. Ziyaretçi, müze ve sergi hakkında bilgi sahibi olmak adına ilk aşamada yapıyı algılamaktadır. Bu sebeple yapının kabuğu, mimari özellikleri, taşıyıcı sistemleri ziyaretçiyle ilk iletişime geçen unsurlar niteliğindedir. Mekânın yapı dili, kurumsal kimlikleri, amaçları, ziyaretçiye yaşatılmak istenen deneyimleri, mekân kurguları ve bünyesindeki koleksiyonları ile bağlantılı ve birbirlerini destekleyici şekilde oluşturulmalıdır. Böylelikle ziyaretçinin algısı ve algılama sonucu yaşayacağı deneyimi, temelden kurgulanmaya başlanacaktır. Mekânın yapısının bulunduğu çevreyle de uyum içerisinde olması gereklidir. Dolayısıyla sergileme işlevli yapıların mimari biçimlenişi, ziyaretçinin ilk izlenimlerini oluşturmakta, sanat mimari ile var olmaya başlamaktadır.
- İç Mekân Dili: Mekân algısında ilk etapta mekânın fiziksel özellikleriyle algılanması gerçekleşir. Genelden özele doğru giden bu algılama, iç mekânın tavan, duvar, zemin gibi yapısal öğeleri ile algılanmaya başlanır ve daha sonra daha küçük ölçekte mekânı oluşturan aydınlatma, renk, malzeme, doku, biçim ve mobilya gibi elemanlar algılanır. Bu süreçte mekânı oluşturan tüm unsurlar

ziyaretçi tarafından birbirleriyle ilişkilendirilir. Bu ilişkilendirme, iç mekânı oluşturan unsurlar kendi içinde ve koleksiyonu oluşturan eserler arasında etkileşimli bir şekilde ilerler. Bu sebeple sergi hikâyesinin ziyaretçilere aktarımı konusunda iç mekânın dili oldukça önemlidir. Sergilerde eserlerin fiziki varoluşunu sağlayan iç mekânlar, ziyaretçinin sergi ile iletişim kurmasını sağlamaktadır. Bu noktada ziyaretçilerin bir deneyim yaşaması fiziksel bağlamı algılaması ile gerçekleşmektedir.

- Mobilya Dili: Sergi mekânında dikkatle tasarlanması ve yerleştirilmesi gereken mobilyalar, eserlerle doğrudan iletişime geçen iç mekân unsurlarındandır. Eserlerin sergilendiği ya da sergi bağlamını destekleyen hareketli veya sabit mobilyaların özellikleri hassasiyetle düşünülmelidir. Mobilyaların birbirleri içerisindeki düzenleri ve eserler ile arasında oluşturduğu dil sergi bağlamında kuvvetli bir unsurdur. Mobilyalar, eserleri gölgede bırakacak özelliklerde değil, sergi koleksiyonunu destekleyecek ve ön plana çıkaracak niteliklerde olmalıdır. Süreli/geçicis sergilerin varlığı dolayısıyla kurumlar için özellikle hareketli mobilyalar, her defasında sergi hikâyesi kurgulamada, bağlam yaratmada ve organizasyon oluşturmada etkili olmaktadır.

4.3. Serginin Katılımcısı/Öznesi

Klasik dönemde sergi alanları sanatsal ya da bilimsel değeri olan eserlerin halka gösterildiği yapılar olmuştur. Ancak günümüze gelindiğinde, çağdaşlaşma ile birlikte sergi mekânları, yalnızca değerli olanın gösterildiği mekânlar olmaktan çıkmıştır. Bu iki anlayış arasındaki en büyük fark ziyaretçiye bakış açısı olarak kabul edilebilmektedir. Geleneksel mekânlarda ziyaretçiyi pasif alıcı olarak konumlandırmaya karşın, çağdaş mekânlarda ziyaretçi aktif, mekânla ve sergiyle

iletişim ve etkileşim halinde olan bireyler haline gelmiştir. Böylelikle toplumun sergi mekânlarına karşı bakış açısı gelişmiş, bilgi almak, keyifli vakit geçirmek, daha önce yaşanmamış yeni deneyimler keşfetmek, sosyalleşmek, iletişim kurmak, kültürel faaliyetlerde yer almak gibi amaçlarla sergileme mekânları daha çok tercih ve ziyaret edilir yapılar haline gelmiştir.

Çağdaşlaşma yolunda ziyaretçinin odak noktası olmasıyla birlikte “katılım” kavramı ortaya çıkmıştır. Bu kavram ziyaretçilerin “*aktif katılımcı*” bireyler haline gelmesinin yanı sıra müzelerin “*katılımlı sergi*” olarak ifade edildiğine de karşılık gelmektedir. Katılımlı sergileme mekânları, ziyaretçisini odağına alan, yeni deneyimler yaşatan, birçok insanla bir araya getirip sosyalleştiren, sanat ve bilimle iç içe olmasını sağlayan mekânlardır.

Sergi mekânları, bünyesindeki koleksiyonları, sıklıkla ev sahipliği yaptığı süreli sergileri, kültürel etkinlikleri ile çok geniş bir kitlenin katılımını sağlamaktadır. Ziyaretçi, mekâna katılımı ile sergi sürecine dahil olmakta, bu süreçte bilgi veren, akılda kalan, eğlendiren, sosyalleştiren, kültürel seviyesini yükselten yeni bir deneyim yaşamaktadır. Ceren Karadeniz, *Müze ve Toplum: Müzeyle Topluma Ulaşmak* adlı makalesinde ziyaretçilerin müzedeki katılımlarını, “bilgilendirme”, “danışma”, “dahil etme”, “iş birliği”, “yetkilendirme” olarak beş basamakla incelemektedir (2017, 25). Tüm bu basamaklar, ziyaretçinin odağında gerçekleşen, katılımcı ya da izleyici olarak ziyaretçiye aktif bir rol üstlendiren sergi hikâyesinin deneyim sürecini oluşturmaktadır.

4.3.a. Sergi Katılımcısı: Ziyaretçi Tipolojisi

Müzelerin çağdaşlaşma yolunda ziyaretçilerine karşı olan bakış açısının değişimi ve gelişimi, ziyaretçinin pasif alıcılar olmaktan çıkıp aktif “izleyiciler” ya da

“kullanıcılar” haline getirmiştir. “Sergi tasarımcısı Hughes’a göre üzerinde durulması gereken dört tip ziyaretçi vardır” (Hughes 2010, Yıldırım 2018). Bunlar:

- Sergi Uzmanı: Sergi uzmanı kategorisindeki ziyaretçiler sergi mekânına hakim ziyaretçilerdir. Sergiyi ayrıntılı bir şekilde inceleyen ve deneyimleyen sergi uzmanı ziyaretçiler sergi hikâyesinde aktif bir şekilde rol oynamaktadır.
- Sergi Gezgini: Sergi mekânlarındaki sergi gezginleri, sergi içeriğine merak duyan ziyaretçilerdir. Daha fazla bilgiye erişmek adına sergiye gelmeyi tercih eden sergi gezginleri, sergi ortamlarında ilgiyle var olmaktadır.
- Sergi İzçisi: Serginin tasarlandığı mekânda, kurgulanan hikâyenin izlerini takip eden sergi izçileri, belirlenen rotaya uyarak verilen bilgilerle deneyimini yaşayan ziyaretçi tiplerindedir.
- Sergi Acemisi: Sergi acemileri ise, sergi ortamına ve sergiye yabancı, bilgiye nasıl erişeceğini, hangi yollardan sergiyi izlemesi gerektiğini bilmeyen hem sergi mekânı hem de sergi bağlamında bilgilendirme ve yönlendirmeye ihtiyaç duyan ziyaretçilerdir.

Sergi ziyaretleri insanlar için bilgiye eriştiği, etkili bir öğrenme gerçekleştirdiği keyifli vakit geçirdiği, boş zamanlarında kültürel aktivitelerde bulunduğu, sanat ve bilimle iç içe olduğu deneyimleri oluşturmaktadır. Ziyaretler sırasında insanlar gruplar halinde, ya da bireysel bir şekilde deneyimini yaşamaktadır. Ziyaretçilere verimli ve eğlenceli bir deneyim ortamı hazırlamak ve bilgi vermek adına çeşitli sergiler ve etkinlikler hazırlanmaktadır. Sergilere ve etkinliklere katılım gösteren ziyaretçiler; .

Hedef Gruplar

Birçok ziyaretçi tipine sahip çağdaş müze mekânları için bir başka bakış açısı sunan Roger S. Miles *Museum Audiences* adlı makalesinde üç tip müze ziyaretçisinden

bahsetmektedir (1986, 73). Bunlardan ilkinii müzeleri halihazırda ziyaret eden ve sergileri deneyimleyen “*fiili ziyaretçiler*” oluşturmaktadır. İkincisi ise müzeyi daha önce ziyaret etmiş ziyaretçiler gibi hiç ziyarette bulunmayan insanların da oluşturduğu “*potansiyel ziyaretçiler*”dir. Ziyaretçi odağında çalışan müze yapıları, sürekli farklı tiplerden ziyaretçi çekmeye çalışmakta ve geniş bir kitleye hitap etmek istemektedir. Bu sebeple potansiyel ziyaretçilerin de müzeyi tercih etmesi adına çalışmalar yapmaktadır. Tam bu noktada “*hedef grup*” kavramı ortaya çıkmaktadır. Müze kurumları, müzenin ilgi çekici ve tercih edilir hale getirmek adına hedef gruplar belirlemektedir. Sahip olunan ziyaretçi tipleri dışında yeni tiplerde ziyaretçiler kazanmak, daha geniş bir kitleye sahip olmak ve hedef gruplar belirlemek adına ziyaretçi araştırmaları yapılmaktadır. Ziyaretçi araştırmalarında;

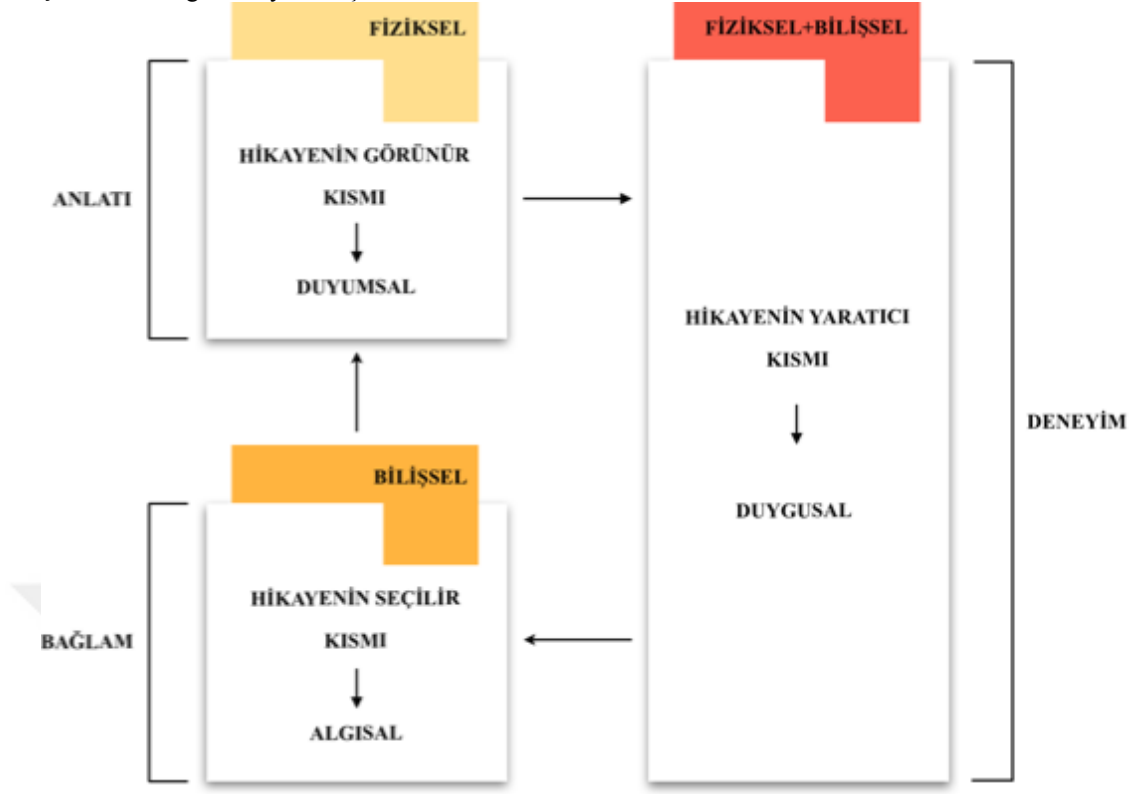
- Müzeyi kimler ziyaret eder,
- Müze ziyaretçiler tarafından hangi sebeple ziyaret edilir,
- Ziyaretçinin müzeden beklentisi nedir,
- Müzeye ve sergilere ziyaretçinin bakış açısı nasıl gelişir,
- Müze hangi zamanlarda ziyaret edilir,
- Ziyaretçiler müzeyi hangi sıklıkla ziyaret eder,
- Ziyaretçiler müzede ne kadar zaman geçirir,
- Ziyaretçilerin müzedeki davranışları hangi değişkenlerle belirlenir,
- Ziyaretçinin memnuniyeti nasıl sağlanır,
- Ziyaretçilerin geri bildirimini nasıl olumlu bir şekilde inşa edilir gibi sorulara yanıt aranmaktadır.

4.3.b. Sergi Deneyimi

Çağdaş sergi mekânları ziyaretçileriyle olan ilişkisini tamamıyla kurgulamak adına, ziyaretçilerinin profillerini ve hedef gruplarını belirlerken, bünyelerindeki koleksiyonlarını, ev sahipliği yaptıkları sergilerini, gerçekleştirilecek etkinliklerini bir süreç olarak ele alıp bu süreci bütün basamaklarıyla tasarlamaktadır. Bu tasarım sürecinin hayata geçirilmesinde mekân ve ziyaretçi etkileşimi gerçekleşmekte, sergi deneyimi ziyaretçinin kapıdan girdiği andan sergi mekânından çıkışına kadar kurgulanmaktadır. Ziyaretçi odaklı sergiler, ziyaretçilerin deneyimi boyunca ilgisinin en üst noktada tutulması, katılımının ziyaretçiye hem bilgi verici hem de eğlendirici nitelikte olması, eserler üzerinden verilmek istenen mesajın ziyaretçiye doğru bir şekilde aktarılması, mekân ve sergiyle devamlı bir iletişim halinde olması için yaşanacak deneyimi özenle inşa etmektedir. Bu sebeple “deneyim” kavramı sergi mekânlarının itinayla üzerinde durduğu ve çalışmalar yaptığı bir kavram haline gelmiştir.

Sergi deneyimi, duyumsal, algısal ve her ikisinin sentezlendiği duygusal deneyim olarak üç temel başlıkta incelenebilmektedir. *Duyumsal deneyim* hikâye üzerinden kurgulanan anlatının ziyaretçi tarafından duyularıyla algılamasına başka bir deyişle fiziksel bir algılama sürecine karşılık gelmektedir. Tüm bunlar hikâyenin görünür kısmı olarak nitelendirilmektedir. Hikâyenin ziyaretçi tarafından seçilen kısmı ise bağlamın oluşturulduğu bilişsel yani *algısal deneyim* olarak ele alınmaktadır. Fiziksel ve bilişsel deneyimin sentezlendiği tür ise *duygusal deneyimdir*. Bu noktada ziyaretçinin yaratıcılığı devreye girmektedir. Tüm bu bileşenler ziyaretçinin müze içerisinde yeniden kimliklenmesine ve bir deneyim sürecinin içinde olmasına işaret etmektedir (Şekil 4.5).

Şekil 4.5. Sergi Deneyimi İlişkileri



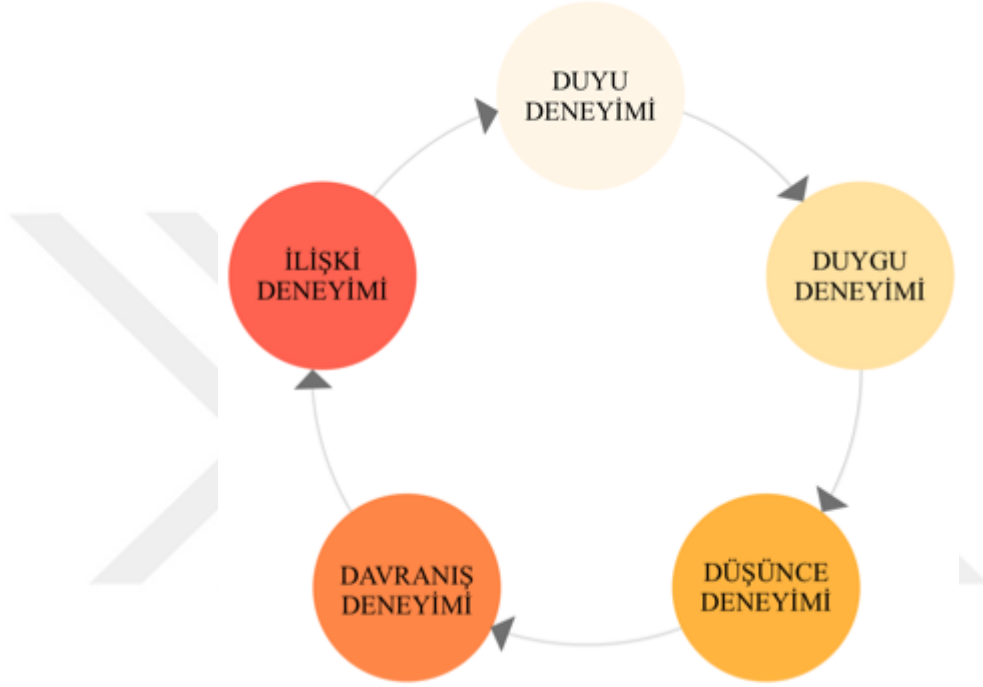
Deneyim kavramı sözlükte “bir kimsenin belli bir sürede veya hayat boyu edindiği bilgilerin tamamı, tecrübe, eksperyans” anlamına gelmektedir (Türk Dil Kurumu 2019). Günümüzde deneyim kavramı insanın var olduğu hemen her alanın çalışma konusu haline gelmiştir. Postmodernizmin etkisiyle insanların buldukları mekândaki tüketiciler olarak adlandırılması, “deneyimsel tüketim” kavramının oluşumunu beraberinde getirmiştir. Bu noktada bulunduğu mekânı ve mekânın sunduğu işlevleri tüketen bireylerin deneyimi, deneyim sürecindeki davranışları önem kazanmaya başlamıştır. Deneyimsel tüketim kavramı ile birlikte tüketiciler, nesnelere ve olayları ihtiyaçlarını gidermek adına değil, ürünlerin kimliklerini benimsemek ve olayların sağlayacağı deneyimi yaşamak adına tüketmektedir. Geçmişte tüketilenin hangi özelliklere sahip olduğu ve hangi işlevlere karşılık geldiği önemliyken günümüzde tüketicinin tüketilen nesne ya da olayı nasıl algıladığı, onun için ne ifade ettiği ve tükettiğine karşı nasıl davrandığı önem kazanmaya başlamıştır.

Pazarlama alanında çalışan, uluslararası işletme profesörü Bernd Schmitt, *Experiential Marketing* adlı makalesinde etki ettiği unsurlara göre deneyimi beş pazarlama türü ile ilişkilendirerek açıklamıştır (1999, 61) (Şekil 4.6):

- Duyu Deneyimi (Sense): Duyu modülü ya da duyu pazarlaması, tat, koku, ses, görme ve dokunma duyularına hitap eden bir deneyim süreci amaçlamaktadır. Bu deneyim türü için iki temel ilke, bilişsel tutarlılık ve duysal çeşitliliştir. Dolayısıyla bu deneyim türü açıkça algılanabilir olmayı ve daima duyuları çeşitli şekilde uyarmayı hedeflemektedir.
- Duygu Deneyimi (Feel): Müze ziyaretçilerinin iç dünyasına ve duygularına hitap eden duygu deneyimi, istenen duyguyu uyandırmada ne gibi uyarıların insanların duygularını tetiklediğine ve müze deneyimi sırasında yaşanacakların karşısında nasıl empati kurabileceğine odaklanmaktadır. Duygu üretme ve empati kurma yeteneği insanlar arasında çok çeşitlilik göstermektedir.
- Düşünce Deneyimi (Think): Düşünce pazarlaması, insanları yaratıcı bir sürecin içine alır ve bilişsel nitelikte problem çözme yeteneklerini geliştirerek akla hitap etmeyi sağlamaktadır. Sürpriz, entrika ve provokasyon gibi yollarla insanların yakınsak ve iraksak düşüncelerini aktive etmeyi hedeflemektedir.
- Davranış Deneyimi (Act): Davranış modülü, fiziksel deneyimleri odağına alarak, insanlara bir şeyler yapmanın alternatif yollarını aratmaktadır. Böylelikle alternatif yaşam tarzları ve etkileşimleri görünür hale getirerek insanların hayatını zenginleştirmektedir. İnsanların yaşam tarzları ve davranışlarındaki değişiklikler genellikle ilham verici ve duygusal olmakla birlikte rol modelleri tarafından motive edicidir.
- İlişki Deneyimi (Relate): İlişkisel pazarlama, bahsi geçen tüm deneyim türlerini içermektedir. İlişkisel deneyim, bireyin kendi duygu ve düşünceleri ile

şekillenmeye başlamakta ve diğer unsurlarla ilişkilendirmeyle devam etmektedir. Bu tür deneyimler, arzu ve isteklere hitap eden nesne veya durumları, bireyin olumlu algılanan bileşenlerle ilişkilendirmesini sağlamaktadır.

Şekil 4.6. Deneyim Türleri (Schmitt 1999) kaynak alınarak yazar tarafından oluşturulmuştur.



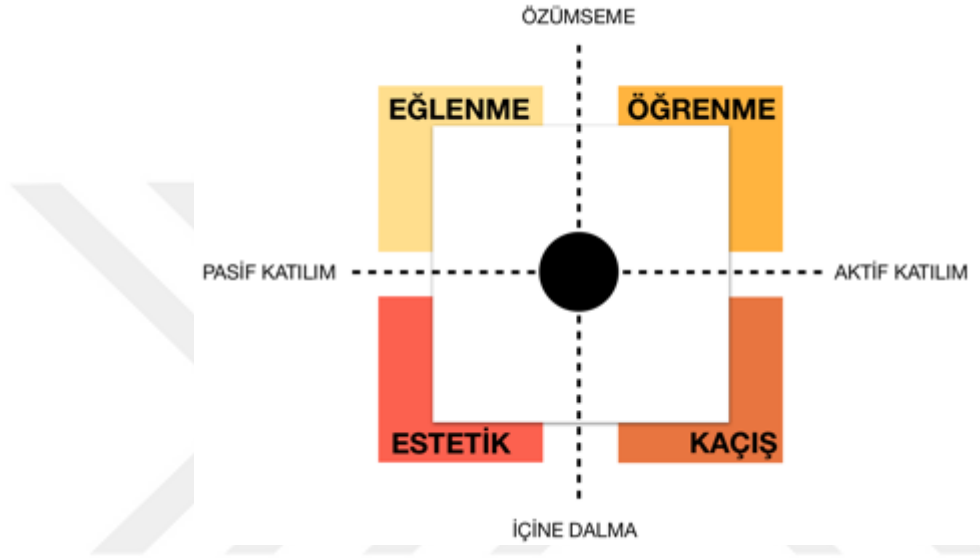
4.3.b.i. Deneyimin Boyutları

Postmodernizmin ortaya koyduğu yeni kavramlar birçok araştırmacı tarafından dile getirilmiştir. Deneyim ve modern tüketici kavramıyla ilgili çalışmaları olan Pine ve Gilmore *Welcome to the Experience Economy* adlı yazısında deneyimin dört temel boyutundan (Şekil 4.7) bahsetmektedir (1998). Bunlar:

- Eğlenme
- Öğrenme
- Estetik
- Gerçekten Kaçış

Bununla birlikte deneyime katılımı “pasif katılım” ve “aktif katılım” olarak nitelendirmiştir. Tüketicinin deneyim içerisindeki konumunu ise yalnızca düşünsel olarak katılımını açıklayan “özümseme” (absorption) ve tamamıyla deneyimin içinde olmasını belirten “içine dalma” (immersion) olarak ikiye ayırmıştır.

Şekil 4.7. Deneyimin Dört Boyutu (Pine ve Gilmore 1998) kaynak alınarak yeniden düzenlenmiştir.



“Duyular ve duygular öncelikle deneyimlerin bir yönü olsa da, tüketici düşüncelerinin ve bilişsel değerlendirmelerin de önemli deneyimsel yönler olduğu unutulmamalıdır. Deneyime ilişkin bilimsel literatürün gözden geçirilmesi, farklı tüketim ortamlarındaki deneyimlerin belirli unsurları paylaştığını göstermektedir” (Triantafillidou ve Siomkos 2014, 527). Bu ortak boyutlar:

- Haz
- Akışa kapılma
- Gerçeklikten kaçış
- Öğrenme
- Meydan okuma
- Sosyalleşme

- Ait olma

4.3.b.ii. Deneyimi Etkileyen Faktörler

Ziyaretçi bağlamında deneyimi etkileyen faktörler hakkında bilgi sahibi olmak, sergi mekânları için ziyaretçileri kategorize etmek, deneyimi etkileyen çeşitli sebepleri görmek, ziyaretçi algısını çözmek adına oldukça önemli bir durumdur. Ziyaretçilerin fiziksel ve psikolojik varoluşları süreç boyunca, beklentilerini, deneyim süreçlerini ve deneyim sonrası hislerini şekillendirmektedir. Deneyimi etkileyen faktörler:

- Demografik Özellikler:
 - Yaş
 - Cinsiyet
 - Eğitim Düzeyi
 - Meslek
 - Gelir
- Ergonomik Özellikler:
 - Antropometrik Ölçüler
- Fizyolojik Özellikler:
 - Zihin
 - Algı
 - Hafıza
- Psikolojik Özellikler:
 - Duygu
 - Davranış
- Sosyolojik Özellikler:
 - Toplum İlişkileri

- Bireylerin Etkileşimi
- Kültür

Birçok boyut ile birlikte ele alınan müzelerde sergi deneyimi Pekarik, Doreing, & Karns *Exploring Satisfy ing Experiences in Museums* adlı makalelerinde dört tür olarak ele alınmıştır (1999, 155):

- Nesne Deneyimi:
 - Gerçek olanı görmek
 - Nadir görülebilen değerli şeyleri görmek
 - Güzellik taşımak
 - Değerli ve güzel olana sahip olmanın nasıl bir şey olduğunu düşünmek
 - Profesyonel değişime devam etmek
- Bilişsel Deneyimler:
 - Bilgi edinmek
 - Anlayışı zenginleştirmek
- İntrospektif Deneyimler:
 - Başka zamanları ve yerleri hayal etmek
 - Anıları hatırlamak
 - Ruhsal bir bağlantı kurmak
 - Aidiyet ve bağlılık duygusu hissetmek
- Sosyal Deneyimler:
 - Arkadaş, aile veya diğer insanlarla vakit geçirmek

Bu noktada müzelerde nesne deneyimi, odak noktasının sergilenen eserler olduğu, ziyaretçilerin diğer tüm deneyimlerle birlikte bir bütün olarak objeyi ele aldığı deneyim türüdür. Bilişsel deneyim, bilgiye erişimin sağlandığı, kültürel verilerin

edinildiği deneyimler olarak ele alınmaktadır. *İntrospektif deneyim*, ziyaretçinin iç gözlemi ile meydana gelen deneyime karşılık gelmektedir. Böylelikle müzelerde deneyim, kendi beklentileri ve davranışları ile şekillendirildiği kişisel bir deneyim süreci olmaktadır. Sosyal deneyimler ise insanların bir araya gelmesini, bilgiye erişirken aynı zamanda sosyalleşmesini sağlayan bir deneyim türüdür.

Bahsi geçen tüm bu deneyim türleri ziyaretçilerin müzeyi ve eseri algılamasında ve algıyla beraber deneyimlemesinde etkili olmaktadır. Dolayısıyla müze deneyimi birçok boyutu içinde barındıran müze, sergi ve ziyaretçi bağlamında değişkenleri olan bir süreçtir.

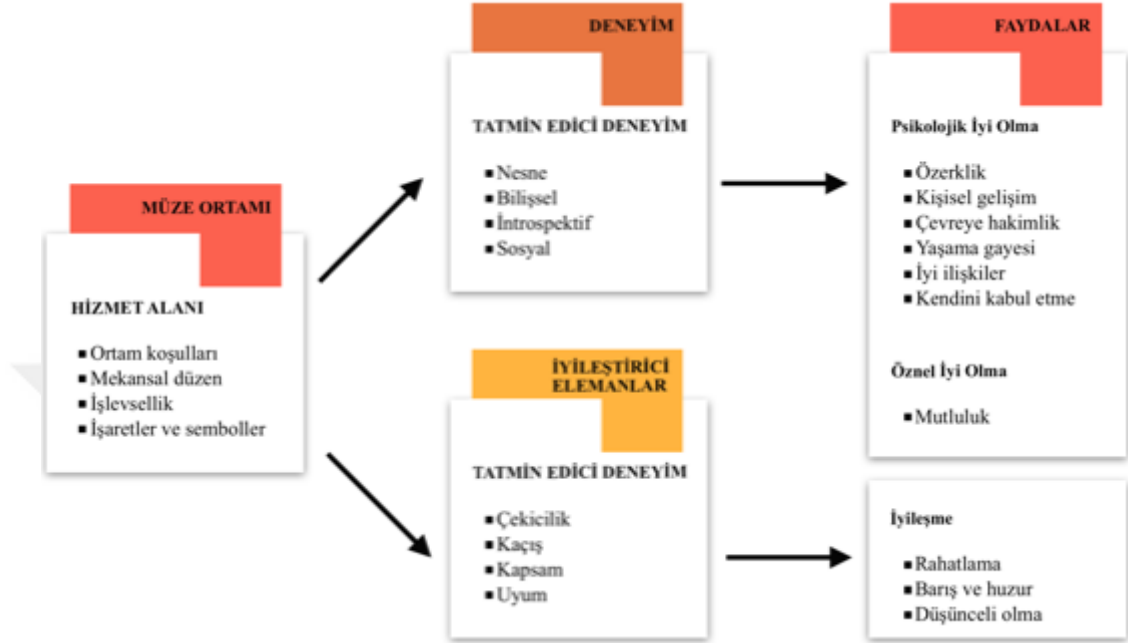
Müze deneyimi, tıpkı tüketici deneyiminde olduğu gibi tüketen bireyin yani ziyaretçilerin "... ziyaret öncesi (pre-visit), ziyaret sırası (visit) ve ziyaret sonrası (post-visit)" olarak üç temel süreçten geçtiği söylenebilmektedir (Tezgel ve Akova 2017, 312):

- *Deneyim Öncesi:* Ziyaretçinin müze ve sergi üzerindeki beklenti ve motivasyonlarının oluşturduğu süreçtir.
- *Deneyim Sırası:* Sergi hikâyesi üzerinden müzede geçirdiği tüm vaktini şekillendiren süreç olarak ifade edilmektedir.
- *Deneyim Sonrası:* Sergi tecrübesi bitiminde sergi ve müze bağlamında bireyde oluşacak çıktıları belirten süreç olarak nitelendirilmektedir.

Müzelerde ziyaretçi deneyimini anlamak ve kolaylaştırmak adına çalışmaları olan Jan Packer, müzelerdeki bahsi geçen dört tür deneyimin de içinde bulunduğu bir deneyim süreci açıklamıştır (2008, 38) (Şekil 4.8). Bu bağlamda süreç, müze ortamı, deneyimler ve faydalar olarak üç temel unsurla belirtilmiştir. Hizmet alanı olarak ele alınan müze mekânını oluşturan tüm öğeler, deneyim sürecinin içinde var olmakta,

süreç ise nesne, bilişsel, introspektif ve sosyal deneyim çerçevesinde ilerlemektedir. Deneyim sonucunda ziyaretçi müze ve sergi üzerinden fayda sağlamaktadır.

Şekil 4.8. Teorik Çerçevenin Sentezi (Packer 2008, 38) kaynak alınarak yeniden düzenlenmiştir.



Ziyaretçilerin müzeye gelmeden önce sergi bağlamında yaşayacağı deneyimle ilgili içinde olduğu beklentilerle başlayan, deneyim süresince devam eden ve deneyim sonrası bireydeki etkileri ile sonlanan müze deneyim süreci, ziyaretçilerin hem kişisel hem de toplumsal değerleri, inançları, istekleri ve en çok da algıları ile şekillenen bir deneyimdir. Bu sebeple müze deneyimi her ziyaretçi için farklı beklentilerle başlamakta, sonucunda bireyler üzerinde çok çeşitli etkiler elde edilmektedir. Dolayısıyla müze deneyimi, insanların duyum, algı ve yorum süreçlerinde rol oynayacak iç dünyasıyla ve müze ortamının, sergi bağlamının ve ortamdaki diğer insanların oluşturduğu dış etkenlerle iletişimi ile şekillenmektedir. Deneyim bir müze ortamında gerçekleştiğinden, sergiyi oluşturan eserler, mekândaki serginin izleri ve mekânı oluşturan bütün unsurlar bu deneyimi güçlü bir şekilde etkilemektedir. Oldukça kişisel bir süreç olan sergi bağlamını takip etme süreci bireyler adına farklı bir deneyim elde edilmesini sağlamaktadır.

Müze deneyimi adlı kitaplarında Falk ve Dierking *The Museum Experience* adlı kitaplarında, müze ziyaretinin üç bağlam doğrultusunda birbirleri arasında etkileşim kurarak incelemiştir (1992, 2). Müze deneyimi için ziyaretçiler odağa alındığında var olan üç bağlam:

- *Kişisel Bağlam:* Her bir müze ziyaretçisi için müze deneyimi benzersiz bir süreçtir. Kişisel bağlam müze ziyaretçisinin müze ile ilgili beklentileri, ilgi alanları, geliş amacı ile şekillenmekte, bireyin nasıl kendini gerçekleştirdiği ve ne tür bir deneyim aradığı ile farklılaşmaktadır. Dolayısıyla bireyin kişisel bağlamdaki farklılıkları müze ve sergiden beklentilerini oluşturmakta, deneyim sonucunda farklı sonuçları barındırmaktadır.
- *Sosyal Bağlam:* Sosyal bağlam bir müze ziyaretçisinin, müzeyi grup halinde ziyaret etmesini ya da tek başına ziyaretini gerçekleştirse bile müzedeki diğer insanlarla ve müze çalışanlarıyla iletişim halinde olmasını işaret etmektedir. Müze ziyaretlerinin sosyal bağlamı, ziyaretçilerin yalnız ya da bir arada olduğu durumlarda sergilediği davranışlarını, ortamdaki insanlarla, müze çalışanlarıyla, sergiyle, müze mekânıyla etkileşimini ve dolayısıyla müze deneyimini etkilemektedir.
- *Fiziksel Bağlam:* Ziyaretçi deneyiminin fiziki bağlamının müze mekânı olduğu bilindiğinde, ziyareti müzenin mimarisinin, atmosferinin, içerdiği unsurlarının ve sergilediği eserlerin etkilediği bilinmektedir. Fiziksel bağlam, ziyaretçilerin davranışlarını, müzede yaşadığı süreci ve bilginin akılda kalıcılığını büyük ölçüde etkilemektedir.

4.4. Bölüm Sonu Değerlendirmesi

Müze mekânlarında toplama, koruma, belgeleme, araştırma ve sergileme işleviyle var olan sergi kavramı müze mekânlarının değişimine paralel olarak gelişmiş, türlerine ayrılmış ve yeni anlamlar yüklenmiştir. Gelişimleriyle birlikte çeşitlenen sergilerin gösterimleri de durağan tekniklerle yapıyorken müze ziyaretçisinin ve deneyiminin odağında yeni ve dinamik yöntemlerle tasarlanmıştır. Türlerinin yarattığı çeşitlilikle birlikte dinamik tekniklerle kurgulanan sergilerin koruma, gösterme ve yorumlama boyutları sırasıyla sergi, hikâye ve ziyaretçi ile ilişkilendirilerek müze ziyaretçisine daha kuvvetli ve akılda kalıcı bir yeni bir deneyim mekânı oluşturulmaktadır. Ziyaretçilerin deneyim boyunca yaşadığı süreç belirli bir kurguyla tasarlanmaktadır. Bir süreç olarak tasarlanan sergi deneyimi, ziyaretçi tarafından duyular, duygular ve eylemlerle müze mekânında inşa edilmektedir. Ziyaretçisine çeşitli deneyimler sunan müzeler yeni mekân arayışları ile reel ortamda sürdürdükleri varlıklarını teknolojinin ilerlemesinin getirdiği olanaklarla dijital ortamda da kurgulanmaya başlanmıştır. Bununla birlikte reel ortamın dijital ortama aktarımı veya dijital ortamın tasarlanması gibi yeni durumlar ortaya çıkmıştır. Sonuç olarak müzeler reel ve sanal ortamlarda sergilerini ziyaretçilerine çeşitli deneyimler sunmak amacıyla çalışmalarına devam etmektedir.

Literatür araştırmasında Bl.2'nin ana hattını oluşturan mekân, Bl 3'ün temeli olan müze ve Bl 4'ün bağlamını kurgulayan sergi kavramları bir araya geldiğinde müze mekanlarındaki sergi deneyiminin incelenmesini meydana getirmektedir. Bahsi geçen tüm bölümler sonucunda elde edilen bilgiler deneyimin anlaşılır kılınmasında rol oynamaktadır. Bu noktada deneyim kavramı literatür araştırması ile edinilen bilgiler ve bu bilgiler ışığında yapılacak analiz arasında bir köprü niteliğindedir.

BÖLÜM V

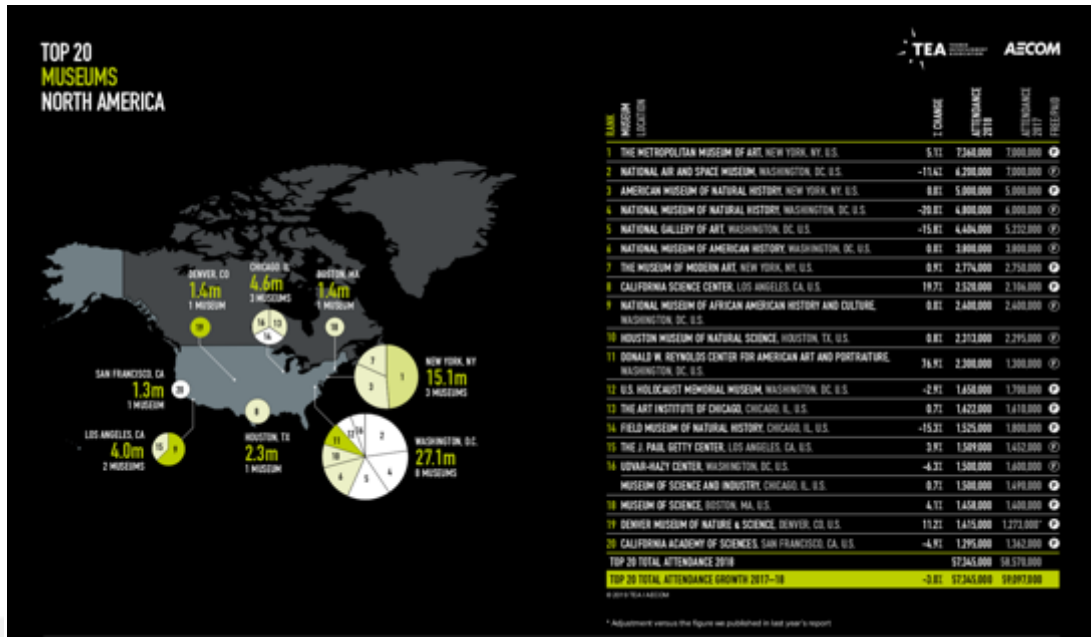
SONUÇ

Bireyin varlığını gösterdiği her mekânda olduğu gibi sergileme mekânı olarak ele alınan müzeler de mekân kavramının niteliklerine sahip olup zamanla geçirdiği değişiklik ve gelişmeleri yaşamıştır. Mekânın fiziksel ve algısal boyutu bir arada çalıştığı gibi müze mekânları da ziyaretçi tarafından ilk olarak fiziksel kodların yine fiziksel olarak duyulmakta ve daha sonra algısal verilerin fiziksel kodlarla bir araya gelerek yorumlanmaktadır. Mekânın birçok disiplinde yeniden kavramsal olarak ele alınması ve yeni mekân arayışları ile ortaya çıkan üçüncü/öteki mekân ise müze kurumlarının reel ortamlarını sanal ortama taşımaları ya da sanalda ziyaretçilerine yeni ortamlar kurgulamaları ile var olmaktadır. Bl. 2.1.a.i’de bahsedilen Lefebvre ’nin *Mekânın Üretimi* adlı kitabında açıkladığı, fiziksel ve algısal mekânın kesişiminde yer alan “Temsil Mekânları” kavramı (2014), bu noktada müzelerin reel olanı sanalda yeniden temsil etmesine karşılık gelmektedir. İlk olarak reel mekânlarda daha sonra sanal ortamlarda sergilerini kurgulayan müze kurumları, Bl.3.1.b.ii.’de açıklanan gelişmelerle sergileme tekniklerini çeşitlendirmiş ve ziyaretçilerine yeni ve daha akılda kalıcı deneyimler kurgulamayı amaç edinmiştir. Bu bağlamda müze kurumlarının kurguladığı deneyimlerin Bl.4’te detaylıca konu edilen sergi, hikâye ve ziyaretçi bağlamında incelenmesi mümkün kılınmıştır. Literatür araştırmasını oluşturan Bl.2, Bl.3. ve Bl.4.’ten elde edilen bütün bu bilgilerle tezin analiz bölümü oluşturulmuştur.

Örnekler Üzerinden Analiz

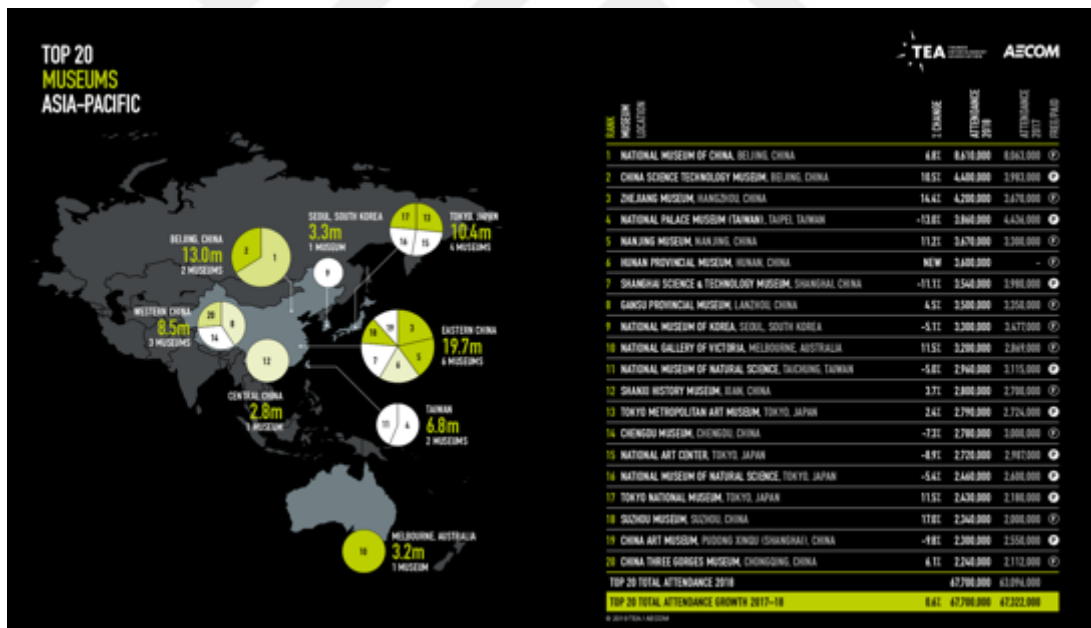
Tezin analiz bölümü, TOBB Ekonomi ve Teknoloji Üniversitesi Mimarlık ve Tasarım Fakültesi İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü'nde 2019-2020 Eğitim Öğretim Yılı Yaz Dönemi içerisinde Ortak Eğitim OEG 200 | Modül 4: İZEV kapsamında Dr. Öğr. Üyesi Şaha Aslan ve Öğr. Arş. Merve Özlek tarafından yürütülen “*Bir Farkındalık Projesi... +1 Senden Daha.. E-Sergi E-Katalog*” ile ilişkilendirilmiştir. Bu modül 27-28 Nisan 2019 tarihleri arasında gerçekleştirilen 17. ÜİOB bünyesindeki “+1 Senden daha... Çalıştayı”nın devamı niteliğinde olan proje lisans öğrencileri Elif Gencer, Şerife Gürbüz, Merve Yıldız ve Aleyna İbiş ile birlikte, çalıştayda daha önce tasarlanan İstanbul Zihinsel Engelliler İç Eğitim ve Dayanışma Vakfı gençlerini temsil eden sandalyelerin sanal ortamda sergilenmesi adına çalışılmaktadır. Projede iki aşamalı bir kurgu izlenmiş, kurgunun ilk aşamasında bir araştırma süreci, ikinci aşamasında ise bir tasarım süreci yürütülmesi planlanmıştır. 4 Mayıs- 1 Haziran 2020 tarihleri arasında tamamlanan araştırma süreci sonucunda oluşturulmuş *Proje Araştırma Raporu* bağlamında, Amerika, Asya ve Avrupa'dan, her bölge için 2 geleneksel, 2 modern müze seçilmiştir. İncelenecek olan 12 müze üzerinden biri reel müze ortamında diğeri müzenin kurguladığı sanal ortamda olmak üzere 24 sergi analiz edilmiştir (Aslan ve Özlek 2020). Sergileri incelenecek olan 12 müze Temalı Eğlence Derneği (TEA) ve AECOM'un 2019 yılında raporladığı “TEA/AECOM *Global Attractions Attendance Report (Küresel Atraksiyon Katılım Raporu): Theme Index-Museum Index 2018*” kapsamındaki dünya genelinde en çok ziyaret edilen müzelerin belirtildiği “*Top 20 Museums (Müze Endeksi)*” verilerine göre belirlenmiştir (TEA&AECOM 2019, 62-77).

Müzeleri reel ortamda ve sanal ortamda kurguladıkları sergileriyle incelemek adına; Amerika'da *Top 20 Museums-North America* (Resim 5.1.) listesinden seçilmiştir:



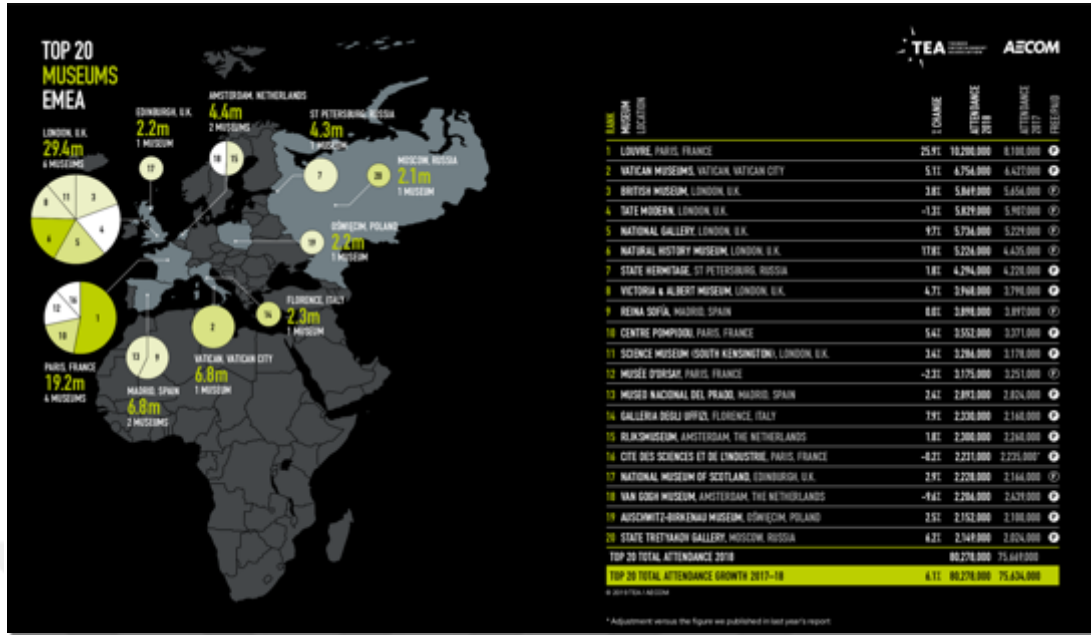
Resim 5.1. Top 20 Museums-North America (TEA&AECOM 2019, 72-73)

Asya’da Top 20 Museums- Asia Pasific (Resim 5.2.) listesinden seçilmiştir:



Resim 5.2. Top 20 Museums-Asia-Pasific (TEA&AECOM 2019, 73-74)

Avrupa'da *Top 20 Museums-EMEA* (Resim 5.3.) listesinden seçilmiştir:



Resim 5.3. Top 20 Museums-EMEA (TEA&AECOM 2019, 74-75)

Seçilen müzeler, buldukları bölge, ülke ve şehirleri ile birlikte türleri ile de sınıflandırılmıştır (Tablo 5.1.)

BÖLGE	TÜR	ÜLKE	ŞEHİR	MÜZE ADI
AMERİKA	Geleneksel Müze	Amerika Birleşik Devletleri	New York	The Metropolitan Museum of Art
		Amerika Birleşik Devletleri	New York	American Museum of Natural History
		Amerika Birleşik Devletleri	New York	The Museum of Modern Art (MoMA)
	Modern Müze	Amerika Birleşik Devletleri	Washington, DC	National Air and Space Museum
ASYA	Geleneksel Müze	Çin	Pekin	National Museum of China
		Çin	Tayvan	National Palace Museum
	Modern Müze	Çin	Nankin	Nanjing Museum
		Çin	Şanghay	Shanghai Science and Technology Museum
AVRUPA	Geleneksel Müze	Birleşik Krallık	Londra	The British Museum
		Fransa	Paris	Musee du Louvre
	Modern Müze	Birleşik Krallık	Londra	Tate Modern
		Hollanda	Amsterdam	Van Gogh Museum

Tablo 5.1. Sergileri Analiz Edilmek Üzere Seçilen Müzeler

Amerika

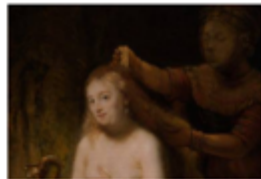
Geleneksel Müze 1: The Metropolitan Museum Of Art

Metropolitan Sanat Müzesinin yapı taşları, 1866 yılında Fransa'da bir grup Amerikalı tarafından sanat ve sanat eğitimi Amerikan halkıyla buluşturma isteğiyle atılmıştır. Bu fikri öneren kişi avukat John Jay'in Amerika'ya dönmesiyle fikir hayata geçirilmeye başlanmış, Jay'in liderliği ile New York'taki Union League Club sivil liderleri, sanatçılar, koleksiyoncular, iş adamları ve hayırseverler bu projede yer almıştır. 13 Nisan 1870'te Metropolitan Sanat Müzesi resmen kurulmuş ve halka açılmıştır. Yine 1870 yılında Roma dönemine ait lahit müzenin ilk objesi olmuştur. 1871 yılında ise Anthony van Dyck, Nicolas Poussin ve Giovanni Battista Tiepolo'nun eserlerini içeren 174 Avrupa resmi müzenin koleksiyona girmiştir. 19. yüzyılın geri kalanında ve 20. yüzyılda müze binası ve koleksiyonu genişletilmiş kurumsal olarak büyüme devam etmiştir. Müzenin mimar ve kurucu müze müteveli heyeti Richard Morris Hunt tarafından tasarlanan Beaux-Arts Fifth Avenue cephesi 1902 yılında halka açılmıştır. Günümüzde müze dünyanın en büyük sanat merkezlerinden biri olma niteliğini halen korumaktadır (The Metropolitan Museum of Art 2020).

The Metropolitan Museum of Art'ın sergileri arasından reel müze mekânında gerçekleştirilen *In Praise of Painting* (Tablo 5.2.) ve müzenin web sitesi üzerinden reel mekânda gerçekleşen serginin sanal temsilini oluşturan *Play It Loud* (Tablo 5.3.) incelenmiştir.

	TÜR	BÖLGE	ÜLKE	ŞEHİR
THE METROPOLITAN MUSEUM OF ART	Klasik	Amerika	Amerika Birleşik Devletleri	New York
				SERĞİ
ADI	In Praise of Painting			
ODAK	Sergi (Eserin/Objenin Kendisi)			
ORTAM	Reel Müze Mekânı			
GÖSTERİM TEKNİĞİ	Durağan- Duvar Üzeri			
LİNK	https://www.metmuseum.org/exhibitions/listings/2018/in-praise-of-painting-dutch-masterpieces/exhibition-galleries			
HAKKINDA	<p>Hollandalı resimler, The Met tarafından 1870 yılında kurulduktan sonra satın alınan ilk eserler arasındadır. Bu eserlerle birlikte diyalog halinde olan ve müzeye yeni getirilen eserlerin oluşturduğu bu sergi 17. yy. Hollanda resimlerini tanıtmaktadır. Dönemin dinini ve insan hayatını ve o dönemde var olan tartışmaları vurgulayan tematik bir düzenleme olan bu serginin başlığı Hollandalı sanatçı Philips Angel'ın 1641'de resmin doğayı taklit etme yeteneğini geliştirdiği bir adresten gelmektedir. Gerçekçi ve idealist eserleri, müzenin ikonlarını ve dikkat çekici yeni keşifleri bir araya getiren bu sunum, sanat, inanç ve tüketim hakkındaki 17. yy. tartışmalarını yeniden canlandırıyor.</p>			

GÖRSELLER




Tablo 5.2. Sergi 1: The Metropolitan Museum of Art/ In Praise of Painting (The Metropolitan Museum of Art 2020) kaynak alınarak yazar tarafından oluşturulmuştur.

	TÜR	BÖLGE	ÜLKE	ŞEHİR
THE METROPOLITAN MUSEUM OF ART	Klasik	Amerika	Amerika Birleşik Devletleri	New York
ADI	Plat It Loud			
ODAK	Hikâye (Sergi Bağlamı)			
ORTAM	Sanal Mekân			
GÖSTERİM TEKNİĞİ	Dinamik-İnteraktif			
LİNK	https://www.metmuseum.org/exhibitions/objects?exhibitionId=%7Bd4024ef6-623f-4770-a626-a38b90c25b64%7D#?page=0&offset=0&perPage=20			
HAKKINDA	20. Yüzyılın önemli sanatsal hareketlerinden kabul edilen Rock & Roll efsanesinin hikâyesini poster, kostüm ve yaklaşık 130 enstrümanla bünyesine taşıyan The Metropolitan Museum of Art, sergiyi yalnızca müze mekanında değil sanal ortamda da izleyicisine sunmaktadır.			


GÖRSELLER

Date: 1942
Medium: Spruce, mahogany, rosewood, metal, plastic




Club 40 (serial no. 214)
Höpner GmbH & Co.

Date: ca. 1958
Medium: Spruce, maple, rosewood, ebony, brass, steel, plastic




"The Klunker" No. 3 (serial no. 7132)
Les Paul

Date: ca. 1942
Medium: Maple, rosewood, walnut, metal, mother-of-pearl, plastic




Ludwig Downbeat Four-piece drum set with cymbals
Ludwig Drum Company

Date: 1962
Medium: Mahogany, poplar, metal, rubber, felt, plastic




325/12 Twelve-string (serial no. DB151)
Rickenbacker, Inc. (American)

Date: 1954
Medium: Maple, pearl, chrome, plastic



Bigsby Solid-body No. 2 (serial no. B 184E)
Paul A. Bigsby (American, 1959-1962)

Date: 1948
Medium: Maple, walnut, rosewood, metal, pearloid



The First Fender Guitar
Fender

Date: 1943
Medium: Pine, maple, chrome, nickel, metal, Bakelite

Les Paul Standard (serial no. 8 2453)


1958

Gibson

Gibson, at first skeptical of the electric solid-body guitar, introduced the Les Paul model in 1952 to compete with Fender's Telecaster. In 1958, they debuted the Les Paul Standard, featuring a mahogany body with a figured, domed maple top; this referenced the craftsmanship of the classic archtop guitar in modern solid-body form. Produced only until 1960, the original Les Paul Standard is one of the most sought-after guitars ever made. This example was owned and played by the late Paul Kossoff of Free. He acquired it from Eric Clapton when Blind Faith and Free toured together in 1969.

Technical Description:
Mahogany body and neck, carved maple top, rosewood fingerboard, 24 $\frac{1}{2}$ " in scale, sunburst finish with cream binding, set neck with pearlloid trapezoid inlays and cream binding, inlaid mother-of-pearl Gibson logo on headstock; two PAF humbucking pickups, three-way selector switch, two volume and two tone knobs, nickel-plated ABR-1 tune-o-matic bridge, pickup covers, Kluson tuners, cream plastic pickguard, gold plastic knobs

Not on view



Object Details	
Title	Les Paul Standard (serial no. 8 2453)
Artist	Gibson
Artist	Paul Kossoff
Artist	Eric Clapton (British, Ripley, Surrey born 1945)
Date	1958
Medium	Mahogany, maple, rosewood, metal, plastic
Dimensions	Length: 39 1/4 in. (99.7 cm) Width: 16 in. (40.6 cm) Depth: approx. 1 in. (2.5 cm) Height: 41 1/2 in.
Classification	Chordophone (Lute-plucked method)
Credit Line	Private Collection

Tablo 5.3. Sergi 2: The Metropolitan Museum of Art/ Play It Loud (The Metropolitan Museum of Art 2020) kaynak alınarak yazar tarafından oluşturulmuştur.

Geleneksel Müze 2: American Museum of Natural History

Amerikan Doğa Tarihi Müzesi, dünyanın önde gelen bilimsel ve kültürel kurumlarından birisi olma niteliğindedir. Müze, 1869 yılında Central Park yakınlarında Manhattan'da kurulmuştur. Kurulduğundan bu yana insan kültürleri, doğal dünya ve evren hakkında araştırmalar yapmakta ve sergilerini ziyaretçilerine sunmaktadır. Kurum geniş kapsamlı bilimsel araştırma, eğitim ve sergi programları aracılığıyla insan, doğa ve evrene ait olan bilgileri keşfetmek, yorumlamak ve yaymak için çalışmakta ve küresel misyonunu geliştirmeyi hedeflemektedir. Amerikan Doğa Tarihi Müzesi kurum olarak tüm gezegene adına rehber görevi gören ve dünya kültürlerinin panoramasını sunan sergileri ve bilimsel koleksiyonlarıyla bulunduğu bölgenin en çok ziyaret edilen müzeleri arasında gösterilmektedir. Sergilemelerini doğa, insan ve evrene ait eserlerle oluşturmasının yanı sıra bilimsel araştırmaları ve müze kaynakları ile topluma katkı sağlamaktadır (American Museum of Natural History 2020).

American Museum of Natural History sergileri arasından gerçek ortamında sergilediği *The Nature of Color* (Tablo 5.4.) ve sanal sergilerinden olan *Windows on Nature* (Tablo 5.5.) analiz edilmiştir.

	TÜR	BÖLGE	ÜLKE	ŞEHİR
AMERICAN MUSEUM OF NATURAL HISTORY	Klasik	Amerika	Amerika Birleşik Devletleri	New York
				SERGI
ADI	The Nature of Color			
ODAK	Deneyim (Sergi Üzerinden Ziyaretçi Deneyimi)			
ORTAM	Reel Müze Mekânı			
GÖSTERİM TEKNİĞİ	Dinamik-İnteraktif, Dokunmatik ve Projeksiyonlu			
LİNK	https://www.amnh.org/exhibitions/color			
HAKKINDA	<p>Sergide rengin doğal dünya ve insan dünyasında çok fazla bilgi türü içerdiği savunularak etkileşimli bir renk dünyası ziyaretçinin deneyimine sunulmuştur. Rengin doğası, kaynağı olan ışıkla ilişkisi, bireylerde karşılık gelen algısı ve bıraktığı his, bitki ve hayvanlarda yaşayan renk, farklı zaman ve konumlardaki anlamı, renklerin birbirleriyle ilişkileri gibi konularda izleyiciye bilgi vermektedir. Ziyaretçi adına etkileşimli ve farklı bir deneyim imkanı sunan The Nature of Color sergisi rengin eğlenceli bir şekilde keşfedilmesine olanak sağlamaktadır.</p>			

GÖRSELLER



Tablo 5.4. Sergi 3: American Museum of Natural History / The Nature of Color (American Museum of Natural History 2020) kaynak alınarak yazar tarafından oluşturulmuştur.

	TÜR	BÖLGE	ÜLKE	ŞEHİR
AMERICAN MUSEUM OF NATURAL HISTORY	Klasik	Amerika	Amerika Birleşik Devletleri	New York
				SERĞİ
ADI	Windows on Nature			
ODAK	Hikâye (Sergi Bağlamı)			
ORTAM	Sanal Mekân			
GÖSTERİM TEKNİĞİ	Dinamik- İnteraktif ve Artırılmış Gerçeklik			
LINK	https://artsandculture.google.com/exhibit/windows-on-nature/XgL.Syh9jcPHUKw			
HAKKINDA	Sergi, Google Arts&Culture işbirliği ile müzede bulunan büyük habitat dioramalarının öyküsünü anlatmaktadır. Bilim ve doğa tarihini öğrenmek adına ziyaretçisine dioramalar hazırlayan müzenin tasarım ve hayata geçirme aşamalarını nasıl yürüttüğünü gösteren bir sahne arkası niteliğindeki sergi dioramaların yapım tekniğini, mekâna yerleşimini ve eserin hikâyesini sanal müze ziyaretçisine sunmaktadır. Ayrıca sergide gösterilen her eser yardımıyla artırılmış gerçeklik teknolojisiyle izleyicinin bulunduğu konuma yerleştirilmekte, izleyicinin eserle olan bağını daha kuvvetli hale getirilmektedir.			

GÖRSELLER



Mountain Gorilla

William Robinson Leigh, Ron Goulart, Frederick R. Karl 1936



AMERICAN MUSEUM OF NATURAL HISTORY

American Museum of Natural History
New York, NY, Amerika Birleşik Devletleri

Artırılmış Gerçeklikte Göster



Tablo 5.5. Sergi 4: American Museum of Natural History / Windows on Nature (American Museum of Natural History 2020) kaynak alınarak yazar tarafından oluşturulmuştur.

Modern Müze 1: The Museum Of Modern Art (MoMA)

Sanatın ileri gelenlerinden Lillie P. Bliss, Cornelius J. Sullivan ve John D. Rockefeller, Jr., 1920'lerin sonlarına doğru geleneksel müze politikalarına meydan okumaya ihtiyaç duyulduğundan modern sanata adanmış bir kurum kurmayı istemişler ve mütevelliler A. Conger Goodyear, Paul Sachs, Frank Crowninshield ve Josephine Boardman Crane ile birlikte 1929 yılında Modern Sanat Müzesi'ni kurmuşlardır. Müze 10 yıl boyunca üç kez geçici yerlere taşınmış ve 1939'da Manhattan'ın merkezinde günümüzde de bulunduğu noktada tekrar kapılarını açmıştır. Modern Sanat Müzesi koleksiyonu sekiz baskı ve bir çizimden oluşan ilk hediye ile başlamış yaklaşık 200.000 tablo, heykel, çizim, baskı, fotoğraf, medya ve performans sanat eserleri, mimari modeller ve çizimler, tasarım nesnelere ve filmler ve yaklaşık iki milyon film fotoğrafına kadar genişlemiştir. Ayrıca müze arşivi modern ve çağdaş sanatla ilgili birincil kaynak materyalleri içermektedir. Günümüzde MoMA zengin koleksiyonu ve kaynaklarıyla her yıl milyonlarca ziyaretçiyi ağırlamaktadır (*The Museum of Modern Art (MoMA) 2020*).



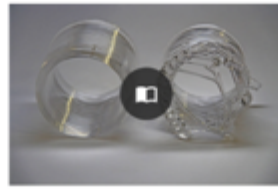
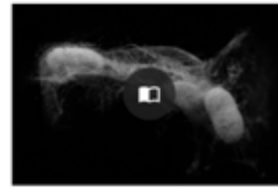
The Museum of Modern Art (MoMA) sergileri üzerinden seçilen iki sergiden ilki reel ortamda gerçekleşen *Amy Sillman- The Shape of Shape* (Tablo 5.6.) sergisi ikincisi ise yine müzenin gerçek ortamında gerçekleştirilen *Neri Oxman-Material Ecology* (Tablo 5.7.) sergisinin sanal ortamdaki temsilidir.

	TÜR	BÖLGE	ÜLKE	ŞEHİR
THE MUSEUM OF MODERN ART (MoMA)	Modern	Amerika	Amerika Birleşik Devletleri	New York
				SERGI
ADI	Amy Sillman-The Shape of Shape			
ODAK	Sergi (Eserin/Objenin Kendisi), Deneyim			
ORTAM	Reel Müze Mekânı			
GÖSTERİM TEKNİĞİ	Durağan-Duvar ve Ünite Üzeri			
LİNK	https://www.moma.org/calendar/exhibitions/5175?			
HAKKINDA	<p>Çağdaş resmi yeniden tanımlamayan bir sanatçı olan Amy Sillman, sergide MoMA'nın koleksiyonunda, şeklin diğer hususlara üstün geldiği eserleri aramıştır. Sillman çoğu zaman eksantrik, şiirsel veya samimi olan bu eserlerin konuşan bir beden, bedenin dili, işaretleri ve duyular gibi olduğunu söylemiştir. Burada Sillman, modern sanatta neyi ve nasıl gördüğümüzü tanımlayan sürekli değişen sınırlar ve son derece kişisel bir şekil keşfi sunmaktadır. Sergi aynı zamanda müzenin websitesinde "evden müze" kapsamında sanal gezinti ile de gezilebilmektedir.</p>			

GÖRSELLER



Tablo 5.6. Sergi 5: The Museum Of Modern Art (MoMA) / Amy Sillman-The Shape of Shape (The Museum of Modern Art (MoMA) 2020) kaynak alınarak yazar tarafından oluşturulmuştur.

	TÜR	BÖLGE	ÜLKE	ŞEHİR
THE MUSEUM OF MODERN ART (MoMA)	Modern	Amerika	Amerika Birleşik Devletleri	New York
				SERGI
ADI	Neri Oxman Material Ecology			
ODAK	Deneyim (Ziyaretçi Üzerinden Sergi Deneyimi)			
ORTAM	Sanal Mekân			
GÖSTERİM TEKNİĞİ	Dinamik-İnteraktif			
LİNK	https://www.moma.org/calendar/exhibitions/5090			
HAKKINDA	<p>The <u>Mediated Matter</u> Group'un tasarımcısı, mimarı ve kurucu direktörü Neri Oxman, sergisinde "Malzeme ekolojisi" olarak adlandırdığı öncü yaklaşımı, gelecek için yeni olanaklar yaratmak üzere malzeme bilimi, dijital üretim teknolojileri ve organik tasarımı gibi birçok disiplini bir araya getirmektedir. Sergi The Museum of Modern Art tarafından "evden müze" olarak gördükleri Sanal Görünümler Serisinin bir parçası olarak gösterilmektedir. Sergiyle birlikte ek olarak videolar, sesler, röportajlar gibi birçok yeni deneyim sunulmaktadır.</p>			
				GÖRSELLER
				
	 <p>Neri Oxman: Material Ecology</p> <p>Hear Oxman on her interdisciplinary and interspecies collaborations.</p> <p>4 audios</p>	 <p>Neri Oxman: Material Ecology Exhibition Galleries</p> <p>Explore Neri Oxman's collaborative, interspecies approach to materials with this virtual guide to MoMA's exhibition.</p> <p>Paola Antonelli May 13, 2020</p>	 <p>The Natural Evolution of Architecture</p> <p>Read an excerpt from the <i>Neri Oxman Material Ecology Catalogue</i></p> <p>Paola Antonelli May 13, 2020</p>	

Tablo 5.7. Sergi 6: The Museum Of Modern Art (MoMA) / Neri Oxman- Material Ecology (The Museum of Modern Art (MoMA) 2020) kaynak alınarak yazar tarafından oluşturulmuştur.

Modern Müze 2: National Air and Space Museum

1976 yılında Washington DC Smithsonian kompleksinin önemli bir alanına konumlandırılan Ulusal Hava ve Uzay Müzesi havacılık, uzay arařtırmaları, uçuř tarihi, evrenin incelenmesi ve gezegen bilimleri ile ilgili eser ve arřiv materyalleri toplamakta, korumakta, incelemekte ve sergilemektedir. Yılda sekiz milyondan fazla ziyaretçi ağırlayan müze bulunduęu bölgenin en çok ziyaret edilenleri arasındadır. Ayrıca müze kurumu Dünya ve Gezegenel Arařtırmalar Merkezi'ne de ev sahiplięi yapmaktadır. Müzeye ait her iki yapıda da Amerikan ruhunu yansıtan programlar, eğitim faaliyetleri, çalışmalar ve performanslar ile uçuřun tarihi, bilim ve teknolojiye ait yenilikler ziyaretçiye sunulmaktadır. Müze geçmiři anmakla birlikte insanlıęa uçuřun takdir edilesi önemini açıklama ve bu konuda insanları eğitme ve ilham verme amaçlarına hizmet etmektedir. Müzenin arařtırma ve sosyal yardım faaliyetleri de geniş kitlelere hitap etmektedir. Smithsonian Ulusal Hava ve Uzay Müzesi özgün arařtırmalar yapmak, sergileri yenileyip çeřitlendirmek, koleksiyonları korumak, toplumu daha iyi eğitmek, programları ve ziyaretçilerin deneyim sürecini iyileřtirmek adına çalışmalarına devam etmektedir (Smithsonian National Air and Space Museum 2020).

National Air and Space Museum sergilerinden reel müze mekânında yer alan *World War II Aviation* (Tablo 5.8.) sergisi ve reelde gerçekteşen *Outside the Spacecraft: 50 Years of Extra-Vehicular Activity* (Tablo 5.9.) sergisinin sanaldaki temsili sergisi incelenmiřtir.

	TÜR	BÖLGE	ÜLKE	ŞEHİR
NATIONAL AIR AND SPACE MUSEUM	Modern	Amerika	Amerika Birleşik Devletleri	Washinton, DC
				SERĞİ
ADI	World War II Aviation			
ODAK	Hikâye (Sergi Bağlamı)			
ORTAM	Reel Müze Mekânı			
GÖSTERİM TEKNİĞİ	Durağan-Sabit Objeler			
LINK	https://airandspace.si.edu/exhibitions/world-war-ii-aviation-de			
HAKKINDA	<p>Sergi, II. Dünya Savaşı'nda havacılık hikayesini anlatmaktadır. Sergilenen uçakları arasında İngiliz Supermarine Spitfire, Alman Messerschmitt Bf 109, İtalyan Macchi C.202 Folgore, ABD Kuzey Amerika P-51 Mustang ve Japon Mitsubishi A6M Zero yer almaktadır. Galeri girişinde B 17 Flying Fortress sergilenmektedir. Ayrıca sergide çeşitli ülkelerden kişisel hatıralar, üniformalar, motorlar, bombalar, silahlar, mühimmat ve uçak mürettebatı yer almaktadır.</p>			

GÖRSELLER



Tablo 5.8. Sergi 7: National Air and Space Museum / World War II Aviation (Smithsonian National Air and Space Museum 2020) kaynak alınarak yazar tarafından oluşturulmuştur.

	TÜR	BÖLGE	ÜLKE	ŞEHİR
NATIONAL AIR AND SPACE MUSEUM	Modern	Amerika	Amerika Birleşik Devletleri	Washington, DC
				SERĞİ
ADI	Outside the Spacecraft: 50 Years of Extra-Vehicular Activity			
ODAK	Hikâye (Sergi Bağlamı)			
ORTAM	Sanal Mekân			
GÖSTERİM TEKNİĞİ	Durağan			
LİNK	https://airandspace.si.edu/exhibitions/outside-the-spacecraft/online/			
HAKKINDA	<p>Uzay aracının dışındaki ilk iki girişimin 50. yıldönümünü anmak için kurgulanan bu sergi, EVA'nın devam eden hikayesini anlatan sanat, fotoğrafçılık, eserlerden oluşmaktadır. EVA, insanın uzayda uçuşunun doğasını değiştiren bir niteliğe sahiptir, öyle ki astronotların uzayın tehlikeli ortamında hayatta kalabilmesini mümkün kılmaktadır. EVA'ların perde arkası çalışanlarına adanan bu sergi "Floating", "Walking", "Working" ve "Imagining" temaları altında farklı eserler sunmaktadır.</p>			

GÖRSELLER

The First Spacewalk | Aleksei Leonov



Cosmonaut Aleksei Leonov became famous on March 18, 1965, when he opened the airlock hatch of his Voskhod 2 spacecraft while in Earth orbit. He remained outside for just over 12 minutes—the world's first walk in space.

As Leonov left the spacecraft, his spacesuit ballooned in the vacuum of space. He had to vent some air from the suit to fit back through the airlock, a risky procedure. As soon as this and other problems arose, television and radio broadcasts of the event ended, which left most on Earth in the dark about Leonov's situation. The world would not learn until much later about the malfunctions that nearly killed him and mission commander Pavel Belyayev.

After his 1965 flight, Leonov became an ambassador for spaceflight and traveled throughout the world to tell the story of his historic mission.



Aleksei Leonov's Military Uniform



Russian Souvenir



Leonov's Pilot Goggles

BACK TO EARTH ORBIT



HUBBLE



SPACE STATION



Tablo 5.9. Sergi 8: National Air and Space Museum / Outside the Spacecraft (Smithsonian National Air and Space Museum 2020) kaynak alınarak yazar tarafından oluşturulmuştur.

Asya

Geleneksel Müze 1: National Museum Of China

Çin Ulusal Müzesi (NMC), Çin'in geleneksel kültürünü yansıtmak adına toplayan, araştıran, sergileyen ve yorumlayan bir kuruluştur. 1912 yılında, Ulusal Tarih Müzesi Hazırlık Ofisi'nin kurulmasıyla NMC'nin temelleri atılmıştır. 2003 yılında Central Committee kararına göre, NMC, Ulusal Çin Tarih Müzesi ve Ulusal Çin Tarihi Müzesi'nin bir araya gelmesiyle kurulmuştur. Müzenin yenilenmesi ve genişletilmesi çalışmaları 2007 yılında başlamış ve 2011 yılında halka yeniden açılmıştır. Yeni yapı, eski binanın batı, kuzey ve güney cephelerini korumaktadır. Müze klasik ve modern eserleri, nadir bulunan antik kitapları ve sanat eserlerini kapsayan 1.4 milyondan fazla koleksiyona ev sahipliği yapmaktadır. Bununla birlikte 815.000 adet eski kültürel miras, 340.000 adet modern kültürel miras seti, 240.000'den fazla nadir ve antik kitap ve yaklaşık 6.000 Grade One kültürel kalıntı içermektedir. Günümüzde NMC, çok boyutlu sergiler oluşturmak adına kalıcı, özel ve geçici sergiler düzenlemektedir. Özellikle kalıcı sergiler, Çin'in kültürünü ve geleneksel mirasını yansıtan koleksiyonlar içermektedir (National Museum of China 2020).

National Museum of China bünyesinde reel müze mekânında gerçekleştirilen *Ancient Chinese Buddhist Sculpture* (Tablo 5.10.) sergisi incelenmiştir. Sanal mekânda ise müzenin web sitesi aracılığıyla sanal tur deneyimini sunan *Resplendence Of The Tang Dynasty* (Tablo 5.11.) analiz edilmiştir.

	TÜR	BÖLGE	ÜLKE	ŞEHİR
NATIONAL MUSEUM OF CHINA	Klasik	Asya	Çin	Pekin
				SERGI
ADI	Ancient Chinese Buddhist Sculpture			
ODAK	Sergi (Eserin/Objenin Kendisi)			
ORTAM	Reel Müze Mekânı			
GÖSTERİM TEKNİĞİ	Durağan- Vitrin İçi			
LİNK	http://en.chnmuseum.cn/exhibition/exhibition_series/special_exhibitions/201911/20191120_171609.html			
HAKKINDA	<p>Müze bünyesinde kalıcı sergi olarak Galeri No:19'da ziyaretçisine sunulan sergi, MÖ 6. yüzyılda Eski Hindistan'da ortaya çıkan MS 1. yy.da Çin'e yayılan Budizm'le ilgili eserler barındırmaktadır. Sergi Çin Budist heykelinin evrimini sanatsal ifadeyle gözler önüne sererken Budizm felsefesinin anlaşılmasına katkı sağlamaktadır. Sergi Antik Çin Budist heykelindeki tema, malzeme, yapılış tekniği, bulunduğu bölge ve döneme göre çeşitlenmektedir.</p>			

GÖRSELLER



Tablo 5.10. Sergi 9: National Museum of China/ Ancient Chinese Buddhist Sculpture (National Museum of China 2020) kaynak alınarak yazar tarafından oluşturulmuştur.

	TÜR	BÖLGE	ÜLKE	ŞEHİR
NATIONAL MUSEUM OF CHINA	Klasik	Asya	Çin	Pekin
				SERGI
ADI	Resplendence Of The Tang Dynasty			
ODAK	Sergi (Eserin/Objenin Kendisi), Deneyim (Ziyaretçi Üzerinden Deneyim)			
ORTAM	Sanal Mekân			
GÖSTERİM TEKNİĞİ	Dinamik-Sanal Tur			
LİNK	http://www.chnmuseum.cn/Portals/0/web/vr/2018dtfh/			
HAKKINDA	Sergi izleyicisine müze ortamında sergilenen eserler üzerinden, gerçek müze ortamının sanal tur teknolojisiyle desteklediği bir deneyim sunmaktadır.			



Tablo 5.11. Sergi 10: National Museum of China/ Resplendence Of The Tang Dynasty(National Museum of China 2020) kaynak alınarak yazar tarafından oluşturulmuştur.

Geleneksel Müze 2: National Palace Museum

National Palace Museum, Çin'in tarihi ve kültürel birikimlerini yansıtan geniş bir koleksiyona sahip bir müzedir. Müze resmi olarak 10 Ekim 1925'te kurulmuş, beş ziyaret rotasıyla halka açılmıştır. O dönemde müzenin kurulması ve gelişmesinde rol oynayan ülke politikası NPM'nin hükümetin bir kuruluşu olarak sayılması şartıyla Ulusal Saray Müzesi Organizasyon Yasası duyurulmuştur. Her yıl milyonlarca ziyaretçi ağırlayan kurum ulusal değerleri yansıtmaktadır. 1930'larda askeri olayların yaşanması ile tehdit altında olan müzenin değerli eserlerinin yerlerinin değiştirilmesine karar verilmiştir. O dönemde Tayvan'a taşınan eserler Taipei Ulusal Saray Müzesi çatısında sergilenmektedir. Müze geçmişten bugüne daha iyi bir kurum haline gelmek adına faaliyetlerde bulunmuştur. Sergi alanlarını artırma ve organizasyon yapısını güçlendirme çalışmaları, eski eserlerin daha eksiksiz bir koleksiyon oluşturması adına yerli ve yabancı koleksiyonerlerden eser kabulü, eserler için depolama alanlarının en uygun şekilde kurgulanması, müze çalışanlarının eserler hakkında daha iyi bilgi sahibi olması için eğitilmesi gibi çalışmalar bu faaliyetler arasındadır (National Palace Museum 2020).

National Palace Museum bünyesinde reel ortam bağlamında *Orientation Gallery* (Tablo 5.12.) deneyimi ve sanal ortamda *720° VR In the National Palace Museum* (Tablo 5.13.) sanal turu seçilmiştir.

	TÜR	BÖLGE	ÜLKE	ŞEHİR
NATIONAL PALACE MUSEUM	Klasik	Asya	Çin	Tayvan
				SERĞİ
ADI	Orientation Gallery			
ODAK	Sergi (Eserin Kendisi), Deneyim (Sergi Üzerinden Ziyaretçi Deneyimi)			
ORTAM	Reel Müze Mekânı			
GÖSTERİM TEKNİĞİ	Dinamik- İnteraktif, Dokunmatik			
LİNK	https://www.npm.gov.tw/en/Article.aspx?sNo=04011292			
HAKKINDA	<p>Orientation Gallery, müze ziyaretçileri için Ulusal Saray Müzesi'ni keşfetmelerinin başlangıç noktası olarak kabul edilmektedir. Ziyaretçi, NPM'nin koleksiyonundaki sanat eserlerini incelemek ve müzenin sergileri hakkında interaktif bir şekilde bilgi alabilmektedir. 12 metrelik "Koleksiyon Duvarı",birden fazla ziyaretçinin NPM koleksiyonundaki eserlere aynı anda göz atabilmektedir. Ziyaretçiler, duvarları kullanarak görüntülere, videolara, animasyonlara, 360 derece dijital görüntüye erişebildikleri gibi yorum yazma gibi olanaklara da sahip olmaktadır. Dolayısıyla eserler hakkında temel arka plan bilgilerine ve daha fazlasına teknolojiyle erişim sağlanmaktadır.</p>			

GÖRSELLER



Tablo 5.12. Sergi 11: National Palace Museum / Orientation Gallery (National Palace Museum 2020) kaynak alınarak yazar tarafından oluşturulmuştur.

	TÜR	BÖLGE	ÜLKE	ŞEHİR
NATIONAL PALACE MUSEUM	Klasik	Asya	Çin	Tayvan
				SERĞİ
ADI	720° VR In the National Palace Museum			
ODAK	Sergi (Eserin/Objenin Kendisi)			
ORTAM	Sanal Mekân			
GÖSTERİM TEKNİĞİ	Dinamik-Sanal Tur			
LİNK	https://tech2.npm.edu.tw/720vr/museum/en/views.html			
HAKKINDA	<p>720° VR teknolojisi ile sanal tur gezintisi ile National Palace Museum, ziyaretçilerine müzenin kalıcı sergilerini dilediği zaman ve istediği yerde ziyaret etme imkanı sunmaktadır. Koleksiyon eserleri ni derinlemesine incelemek, eserler üzerinden sesleri dinlemek ve serginin sunduğu bilgilere göz atmak adına tur rotaları ziyaretçilerin seçimine bırakılmaktadır. Açılan ekranda oku takip ederek müze ziyaretinin yolculuğuna başlanabilmektedir.</p>			

GÖRSELLER



Tablo 5.13. Sergi 12: National Palace Museum / 720° VR In the National Palace Museum (National Palace Museum 2020) kaynak alınarak yazar tarafından oluşturulmuştur.

Modern Müze 1: Nanjing Museum

Nanjing Müzesi, Zijin Dağı'nın güney eteğinde ve Zhongshan Kapısı'nın kuzey yönünde konumlanmış 70.000 metrekareyi aşkın bir alan kaplamaktadır. 1933 yılında, Cai Yuanpei'nin inisiyatifiyle kurulan Ulusal Hükümet Ulusal Merkez Müzesi Hazırlık Ofisinin konsey başkanlığını Bay Cai Yuanpei'den sonra Li Ji ve Hang Liwu yapmıştır. 1936 yılında ofis ilk olarak beşeri bilimler, işçilik ve doğa müzesi inşa etmeyi planlamış ve mimar Xu Jingzhi tarafından tasarlanmıştır. 1937'de savaşın patlak vermesinden dolayı inşaat durdurulmuş, 1950'lerin başına kadar sadece Beşeri Bilimler Müzesi inşa edilmiştir. 1999 yılında ana salonun batı tarafında inşa edilen yeni sanat galerisi ise orijinal formunu günümüzde de korumaktadır. 2009 yılında Nanjing Müzesi'nin yenileme ve genişletme projesinin ikinci aşaması 2013 yılında başlatılmış ve tamamlanmıştır. Müze günümüzde ulusal ve bölgesel olarak Paleolitik dönemden günümüze kadar saray mirası ve arkeolojik kazılardan elde edilen eserlerden oluşan 430.000'den fazla parçaya sahiptir (Nanjing Museum 2000).

Nanjing Museum bünyesinde incelenen sergiler, müzenin gerçek ortamında gerçekleşen *Digital Gallery*'deki (Tablo 5.14.) sergileme ve müzenin sanal ortamda kurguladığı sanal tur olan *4D Virtual Reality*'dir (Tablo 5.15.).

	TÜR	BÖLGE	ÜLKE	ŞEHİR
NANJING MUSEUM	Modern	Asya	Çin	Nankin
				SERGI
ADI	Digital Gallery			
ODAK	Deneyim (Sergi Üzerinden Ziyaretçi Deneyimi)			
ORTAM	Reel Müze Mekânı			
GÖSTERİM TEKNİĞİ	Dinamik-İnteraktif			
LİNK	http://www.njmuseum.com/en/numberIndex?id=10			
HAKKINDA	<p>Müze bünyesindeki dijital sergi salonu, sergi geliştirme sürecini yorumlamak için soyut kavramı ve tarihi gerçekleri kullanmaktadır. Sergide ziyaretçi yalnızca bir izleyici olarak değil, aynı zamanda bir katılımcı olarak mekânda var olmaktadır. Çevrimiçi platform ve sanal köşk aracılığıyla ziyaretçiler birbiriyle etkileşime girebilir ve insan bilgeliliğinin özünü deneyimleyebilmektedir. Dijital galeri, insanlığın hayali olan zaman ve mekânda seyahat etmeyi zamanın uçtuğu ve her şeyin sanal bir zaman tüneli içerisinde gerçekleşiyormuş hissi veren bir deneyim yaşatmaktadır.</p>			
				GÖRSELLER
				

Tablo 5.14. Sergi 13: Nanjing Museum / Digital Gallery (Nanjing Museum 2000) kaynak alınarak yazar tarafından oluşturulmuştur.

	TÜR	BÖLGE	ÜLKE	ŞEHİR
NANJING MUSEUM	Modern	Asya	Çin	Nankin
				SERGI
ADI	Nanjing Museum 4D Virtual Realty			
ODAK	Sergi (Eserin/Objenin Kendisi), Deneyim			
ORTAM	Sanal Mekân			
GÖSTERİM TEKNİĞİ	Dinamik-Sanal Tur			
LİNK	http://eseasys.com/portfolio/nanjing-museum/			
HAKKINDA	<p>Nanjing Müzesi, yerli ve yabancı turistleri çekmek adına sanal gerçeklik teknolojisi kullanılarak müze ortamını sanal ortama taşımaya istemmiştir. Sanal müze gezintisi ile sergilenen eserlerin mekandaki konumunu görmeyi ve yakından incelemeyi sağlamaktadır. Bununla birlikte ortama eserlerden bilgi alabilmek adına sesler de eklenmiştir.</p>			

GÖRSELLER



Tablo 5.15. Sergi 14: Nanjing Museum / 4D Virtual Reality (Nanjing Museum 2000) kaynak alınarak yazar tarafından oluşturulmuştur.

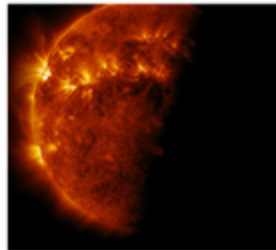
Modern Müze 2: Shanghai Science & Technology Museum

Shanghai Science & Technology Museum 2001 yılında ziyaretçilerine kapılarını açmıştır. 68.000 metrekarelik bir zemine oturan müze yapısı Şanghai'nın simgesel yapılarından biri olma niteliğindedir. Müze üç bölümden oluşmaktadır. Bu bölümler, ana salon, Şanghai Doğa Tarihi Müzesi ve Şanghai Planetaryumu'dur. "Doğa, İnsan ve Teknoloji" temasına odaklanan müze bilimi yüksek teknolojilerle popüler hale getirmeyi hedeflemektedir. Müze bünyesinde IMAX 3D, IMAX Dome, IWERKS 4Dand Space Theater adı altında dört sinema kurulmuştur. Müze Biyolojik Çeşitlilik, Yer Kabuğu Keşfi, Tasarımcıların Beşiği, Bilgelik Işıkları, Ev Gezegeni, Bilgi Dönemi, Robotlar Dünyası, Keşif Işıkları, İnsan ve Sağlık, Uzay Seferi, Çocuk Diyarı olmak üzere 11 kalıcı sergiye sahiptir. Müzenin ayrıca 2 özel sergi galerisi bulunmaktadır. Müze sergileme işlevinin yanı sıra doktora sonrası araştırma merkezi niteliğini taşımaktadır (Shanghai Science & Technology Museum 2018).

Shanghai Science & Technology Museum üzerinden seçilen sergiler, reel müze ortamında gerçekleşen *Michael Benson's Otherwise: Vision of Our Solar System* (Tablo 5.16.) sergisi ve yine gerçek ortamda gerçekleşen *The Tale of Whales* (Tablo 5.17.) sergisinin sanal ortamdaki temsilinden oluşmaktadır.

	TÜR	BÖLGE	ÜLKE	ŞEHİR
SHANGHAI SCIENCE & TECHNOLOGY MUSEUM	Modern	Asya	Çin	Şanghay
				SERĞİ
ADI	Michael Benson's <i>Otherworlds: Vision of Our Solar System</i>			
ODAK	Sergi (Eserin/Objenin Kendisi)			
ORTAM	Reel Müze Mekanı			
GÖSTERİM TEKNİĞİ	Durağan- Duvar Üzeri			
LİNK	http://www.sstm.org.cn/theme/anotherworld/en/index.html			
HAKKINDA	26 Ekim 2019- 2 Şubat 2020 tarihleri arasında gerçekleşen Amerikan astronomik fotoğraf sergisi <i>Otherworlds</i> 'te uzay fotoğrafçısı Michael Benson'ın 77 astronomi fotoğrafı sergilenmektedir. Sergi Venüs, Güneş, Dünya, Mars, Satürn, Jüpiter, Merkür, Asteroitler ve Kuyruklu Yıldızlar olmak üzere dokuz bölümde düzenlenmiştir. Güneş Sisteminin bu görüntüleri sanat ve bilimin bütünleşmesini sağlamaktadır. Sergi ziyaretçisine milyarlarca yıl önce yerçekiminin etkisi altında oluşan dünya dışı alemi, Güneş Sistemi'ni, Dünya'nın ve yaşamın doğuşunu keşfetme imkanı sunmaktadır.			

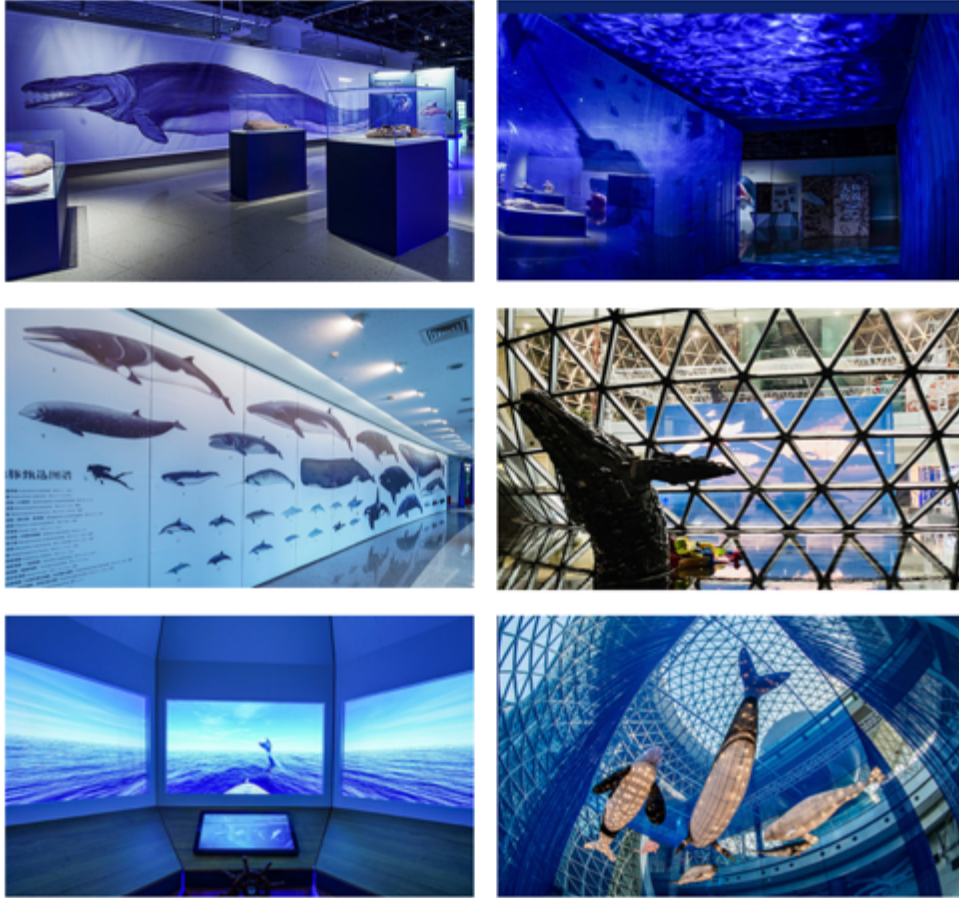
GÖRSELLER



Tablo 5.16. Sergi 15: Shanghai Science & Technology Museum/ Michael Benson's Otherwise (Shanghai Science & Technology Museum 2018) kaynak alınarak yazar tarafından oluşturulmuştur.

	TÜR	BÖLGE	ÜLKE	ŞEHİR
SHANGHAI SCIENCE & TECHNOLOGY MUSEUM	Modern	Asya	Çin	Şanghay
				SERĞİ
ADI	The Tale of Whales			
ODAK	Deneyim (Sergi Üzerinden Ziyaretçi Deneyimi)			
ORTAM	Sanal Mekân			
GÖSTERİM TEKNİĞİ	Dinamik- İnteraktif			
LİNK	http://www.sstm.org.cn/theme/taleofwhale/en/index.html			
HAKKINDA	<p>18 Ocak-28 Haziran 2020 tarihleri arasında müzede gerçekleşen The Tale of Whales sergisi "Büyük Balık Hakkında Efsaneler" "Hayatta Kalma Bilgeligi" ve "Eko-Koruma" olmak üzere üç ana bölüm barındırmaktadır. Balinaların Öyküsü, insanlar ve balinalar arasındaki uzun süredir var olan kültürel bağlantıları, balinaların biyolojik evrimini, davranışlarını ve bilgelikliğini göstermeyi amaçlamaktadır. Ekolojik koruma çabaları hakkında halkı bilinçlendirme amacı güden sergide dokunma, işitme ve koku alma duyularına hitap edilmektedir. Müzede gerçekleşen serginin web sitesindeki temsili sergisi incelenmiştir.</p>			

GÖRSELLER



Tablo 5.17. Sergi 16: Shanghai Science & Technology Museum/ The Tale of Whales (Shanghai Science & Technology Museum 2018) kaynak alınarak yazar tarafından oluşturulmuştur.

Avrupa

Geleneksel Müze 1: The British Museum

1753'te Parlamento Yasası ile birlikte 1759 yılında kapılarını açan ulusal ve halk müzesi The British Museum'un ziyaretleri başlangıçta belirli ziyaret saatleri ve bilet başvurusu ile gerçekleşmiştir. 1830'lu yıllardan itibaren yönetimde değişikliklere gidilmiş, müze gerçek anlamda tüm halkın erişimine açık ve rahatça erişilebilir hale gelmiştir. Müze koleksiyonu halka açılmadan önce 17. yüzyıldan kalma bir konak olan Montagu House'da yer almaktaydı. Doktor ve Kraliyet Cemiyeti Başkanı Sir Hans Sloane 40.000'ini aşkın kitap ve el yazması, 32.000 madeni para ve madalyadan oluşan kapsamlı bir kütüphane ve 80.000'den fazla doğal ve yapay nadire ile büyük bir koleksiyonunu toplamıştır. 1753 Yasası ile birlikte Cotton, Harley ve Kraliyet Kütüphaneleri iş birliğinde yeni bir kamu kurumu haline gelen British Museum için koleksiyon satın alınmıştır. Daha sonra müzeye eklenen yeni eserlerin koleksiyonları genişletmesiyle kendi binasına taşınan müze zamanla bünyesine yeni galeriler eklemiştir. Müze iki milyon yıllık insanlık tarihini yansıtan yaklaşık sekiz milyon nesneye ulaşmıştır ve her yıl 6 milyondan fazla yerli ve yabancı ziyaretçi ağırlamaktadır (The British Museum 2020).

The British Museum sergilerinden müzenin ana koleksiyonunu oluşturan bir sergilemeye sahip olan *Enlightment Gallery* (Tablo 5.18.) ve sanal ortamda Google iş birliğiyle hazırlanmış *The Museum of the World* (Tablo 5.19.) interaktif sergisi analiz edilmiştir.

	TÜR	BÖLGE	ÜLKE	ŞEHİR
THE BRITISH MUSEUM	Klasik	Avrupa	Birleşik Krallık	Londra
				SERGI
ADI	Enlightenment Gallery			
ODAK	Sergi (Eserin/Objenin Kendisi)			
ORTAM	Reel Müze Mekânı			
GÖSTERİM TEKNİĞİ	Durağan- Vitrin İçi			
LİNK	https://www.britishmuseum.org/collection/galleries/enlightenment			
HAKKINDA	<p>Aydınlanma, 1680-1820 yılları arasında Avrupa ve Amerika'da gelişen bir akıl ve öğrenme çağı olarak gösterilmektedir. O dönemde yaşayan insanlar doğal ve yapay çevreyi gözlemlemeyi evrenin gizemlerini keşfedeceğine inanmaktaydı. Nesnelere toplama, düzenleme, kataloglama ve sınıflandırma arzusuyla eşleştirilen müzenin kalıcı sergisi başlangıçta Kral III.George Kütüphanesi'ne ev sahipliği yapmak için tasarlanan mevcut müzenin en eski odasında yer almaktaydı. Günümüzde sergi İngilizlerin koleksiyonları aracılığıyla o dönemdeki insanların dünyayı nasıl anladıklarını göstermektedir.</p>			

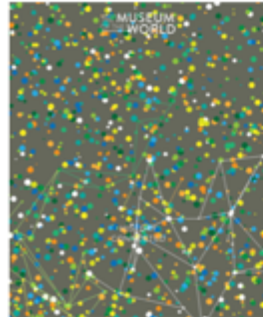
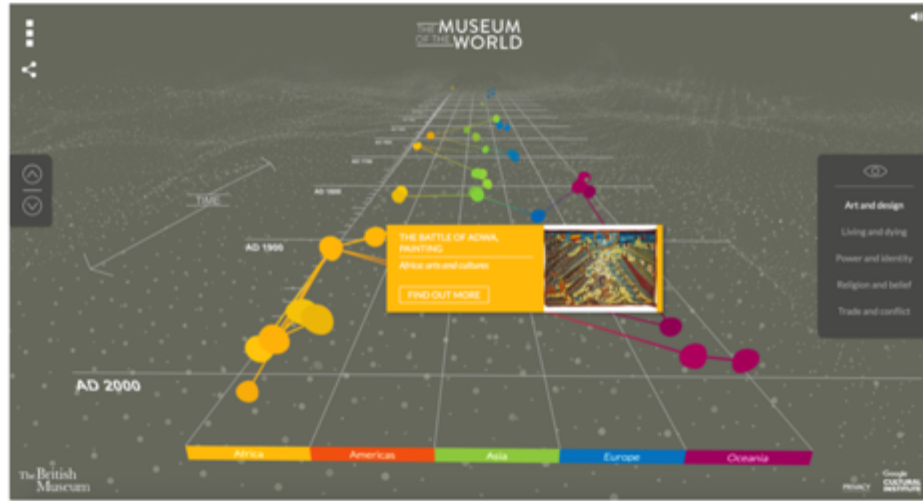
GÖRSELLER



Tablo 5.18. Sergi 17: The British Museum / Enlightenment Gallery (The Metropolitan Museum of Art 2020) kaynak alınarak yazar tarafından oluşturulmuştur.

	TÜR	BÖLGE	ÜLKE	ŞEHİR
THE BRITISH MUSEUM	Klasik	Avrupa	Birleşik Krallık	Londra
				SERĞİ
ADI	The Museum of the World			
ODAK	Sergi (Eserin Kendisi), Deneyim (Sergi Üzerinden Ziyaretçi Deneyimi)			
ORTAM	Sanal Mekân			
GÖSTERİM TEKNİĞİ	Dinamik-İnteraktif			
LİNK	https://britishmuseum.withgoogle.com			
HAKKINDA	<p>The British Museum ve Google işbirliğiyle hazırlanan sanal sergi "Sanat ve Tasarım", "Yaşamak ve Ölmek", "Güç ve Kimlik", "Din ve İnanç", "Ticaret ve Çatışma" gibi başlıklar altında özelleştirilmiştir. Afrika, Amerika, Asya, Avrupa ve Okyanusya bölgeleri ile farklılaşan eserleri kronolojik bir sırayla ziyaretçiye sunulmaktadır. Bu farklılıklar ses ve renklerle de çeşitlenmektedir. Dolayısıyla sergi farklı duylara hitap etmektedir. İzleyici dilediği zaman diliminde yolculuğunu yaparken, seçtiği bölge ve başlık altındaki eserlere tıklayarak eserle ilgili detaylı bilgi alabilmektedir.</p>			

GÖRSELLER



AFRICA: ARTS AND CULTURES | THE BATTLE OF ADWA, PAINTING



This painting depicts the Battle of Adwa on 2nd March 1896, fought against the invading Italians hoping to colonise Ethiopia. It was probably painted in the 1920s, but the battle has been portrayed countless times by Ethiopian popular artists. In the top left corner of the painting, seated beneath a royal umbrella, is the crowned figure of Emperor Menelik II. His wife, empress Taytu, is shown on horseback brandishing a large mace in the bottom left hand corner of the painting.

The commander of the Ethiopian forces, Rasual Brigadier general Gabreyesus, mounted on a dark brown horse, is wearing an honourific lion skin cape and headpiece. In his right hand he holds a sword with a long, curved blade. Below him is a mounted officer carrying a circular 'shapostama' hide shield covered with velvet and silver.

He uses the characteristic Ethiopian stilting into which the rider places his leg first alone, rather than his entire feet. Saint George, the patron saint of Ethiopia, is shown hurling spears into the Italian lines.

Play audio



From



Related objects






Tablo 5.19. Sergi 18: The British Museum / The Museum of the World (The Metropolitan Museum of Art 2020) kaynak alınarak yazar tarafından oluşturulmuştur.

Geleneksel Müze 2: Musée du Louvre

Louvre'un kuruluş tarihi 1190 yılında Philippe Auguste'nin Paris'i korumak adına yaptığı çalışmalara dayanmaktadır. Şehircilik adına önemli olan bu çalışmalar o dönemde var olan savaşlarda şehrin zayıf noktalarından biri olan Seine'yi korumak adına bir kaleye ihtiyaç duyulmasıyla Louvre doğmuştur. Şehrin tam odağında yer alan garnizon kalesi olarak inşa edilen yapı tarihe tanıklık etmiş önemli bir yapı olma niteliğindedir. Philippe Auguste'nin mühendisleri tarafından tasarlanan yapı, kare planlı, bir hendekle korunan ve dairesel savunma kulelerine sahip olacak şekilde tasarlanmıştır. Avlunun ortasında kendi hendekleri olan bir ana kule duruyordu. Bu model birkaç kez bazı varyasyonlarla birlikte kullanıldı; Ile-de-France'daki Château de Dourdan hala iyi korunmuş bir örnek sunuyor.1200'lü yıllardan 2011'e kadar yenilikçi mimarların elinde inşa edilip geliştirilmiştir ve mimari açıdan çok büyük bir değere sahiptir. Bir müze kurum olarak Louvre Orta Çağ'dan 1848 yılına kadar olan Batı sanatını ve birçok eski uygarlığı günümüze taşımaktadır (Musée du Louvre 2020).

Musée du Louvre özelinde seçilen sergilerden ilki reel ortamda gerçekleşen sanal gerçeklik teknolojisi yöntemi uygulanan *Mona Lisa Beyond the Glass VR Experience* (Tablo 5.20.), ikincisi müzenin web sitesi aracılığıyla ziyaretçisine sunulan *Online/Virtual Tour* (Tablo 5.21.) sanal sergi turudur.

	TÜR	BÖLGE	ÜLKE	ŞEHİR
MUSÉE DU LOUVRE	Klasik	Avrupa	Fransa	Paris
				SERGI
ADI	Mona Lisa Beyond the Glass Virtual Reality Experience			
ODAK	Deneyim (Ziyaretçi Üzerinden Deneyim)			
ORTAM	Reel Müze Mekanı			
GÖSTERİM TEKNİĞİ	Dinamik- VR			
LİNK	https://www.louvre.fr/en/leonardo-da-vinci-0/realite-virtuelle#tabs			
HAKKINDA	<p>Ölümünün ardından geçen 500 yıl sonrasında Leonardo da Vinci'yi anmak, resme verdiği önemi anlamak ve resim bilimi olarak adlandırdığı araştırmalarını keşfetmeyi amaçlamaktadır. Leonardo da Vinci- Around the Exhibition kapsamında HTC VIVE Arts işbirliğinde gerçekleştirilen "Mona Lisa Camın Ötesinde" sanal gerçeklik deneyimi müzenin ilk sanal gerçeklik deneyimini sunmuştur. Deneyim Leonardo da Vinci'nin en ünlü eseri olan Mona Lisa'nın hikayesini ziyaretçilerine alışılmadık şekliyle deneyimletmektedir.</p>			
				GÖRSELLER
  				

Tablo 5.20. Sergi 19: Musée du Louvre / Mona Lisa Beyond the Glass VR Experience (Musée du Louvre 2020) kaynak alınarak yazar tarafından oluşturulmuştur.

	TÜR	BÖLGE	ÜLKE	ŞEHİR
MUSÉE DU LOUVRE	Klasik	Avrupa	Fransa	Paris
				SERGI
ADI	Online/Virtual Tour			
ODAK	Sergi (Objenin/Eserin Kendisi)			
ORTAM	Sanal Mekân			
GÖSTERİM TEKNİĞİ	Dinamik- Sanal Tur			
LİNK	https://www.louvre.fr/en/visites-en-ligne			
HAKKINDA	<p>Musée du Louvre web sitesi aracılığıyla ziyaretçilerine müzeyi sanal ziyaret etme imkanı sunmaktadır. Müzenin ziyaretçileri sanal tur aracılığıyla müzenin yapısını ve sergi galerilerini dilediği zaman ziyaret edebilmektedir. Sanal tur The Advent of the Artist, Power Plays, The Body in Movement, <u>Founding Myths: From Hercules to Darth Vader</u>, Egyptian <u>Antiquities</u>, Remains of the Louvre's Moa, <u>Galerie d'Apollon</u> Bölümlerinden oluşmaktadır.</p>			

GÖRSELLER



Tablo 5.21. Sergi 20: Musée du Louvre / Online/Virtual Tour (Musée du Louvre 2020) kaynak alınarak yazar tarafından oluşturulmuştur.

Modern Müze 1: Tate Modern

1992 yılında Tate Mütevelli Heyeti Londra'da uluslararası modern ve çağdaş sanatı içeren müze açma niyetinde olduğunu dile getirmiştir. 1994 yılında eski Bankside Elektrik Santrali Tate Modern için galeri alanı olarak seçilmiştir. 1995'te yapının orijinal karakterini elinde tutma koşuluyla galeriye dönüştürmek üzere İsviçreli mimarlar Herzog ve De Meuron görevlendirilmiştir. 1947-1963 yılları arasında Sir Giles Gilbert Scott tarafından güç istasyonu tasarlanmıştır. 1996 yılına gelindiğinde tasarımın planları açıklanmış çalışmalara başlanmıştır. Yapı orijinal çelik yapısına ve tuğlalarına geri döndürülmüş, türbin salonu giriş ve sergileme alanı için, kazan dairesi galeriler için tasarlanmıştır. 2000 yılında açılmasından bu yana müze 40 milyondan fazla ziyaretçi ağırlamıştır. İngiltere'nin ilk üç turistik mekânlarında yer alan müze ayrıca Londra'ya önemli ekonomik faydalar sağlamaktadır. Günümüzde Tate Modern'i geliştirmek adına projelere devam edilmekte ziyaretçilere çok daha gelişmiş imkanlar sağlanmaktadır (Tate Modern 2020).

Tate Modern üzerinden seçilen sergiler, gerçek müze ortamında kurgulanan *Dora Maurer*'in (Tablo 5.22.) sergisi ve sanal mekânda gerçekleşen hikâyeye tabanlı *Walk Through British Art* (Tablo 5.23.) sergisidir.

	TÜR	BÖLGE	ÜLKE	ŞEHİR
TATE MODERN	Modern	Avrupa	Birleşik Krallık	Londra
				SERGI
ADI	Dora Maurer			
ODAK	Sergi (Eserin/Objenin Kendisi)			
ORTAM	Reel Müze Mekanı			
GÖSTERİM TEKNİĞİ	Durağan- Duvar Üzeri			
LİNK	https://www.tate.org.uk/whats-on/tate-modern/exhibition/dora-maurer			
HAKKINDA	<p>1950'lerde grafik sanatçısı olarak eğitilen Maurer, 1970'lerde fotoğrafçılık ve hareketli görüntü üzerinde çalışmaya başlamıştır. Çalışmalarında genellikle müzisyenlerle işbirliği yapmış ve yaratıcı performans atölyeleri düzenlemiştir. 1970'ler ve sonrasında giderek daha geometrik ve soyut çizimler ve resimler geliştirmiştir. Grafik eserler, fotoğraflar, filmler ve resimler olmak üzere yaklaşık 35 eseri bir araya getiren sergi, örtüşen renklerin uzayda yüzen şekiller hissi yarattıkları resimlerin olduğu odada sona ermektedir.</p>			
				GÖRSELLER
   				

Tablo 5.22. Sergi 21: Tate Modern/ Dora Maurer (Tate Modern 2020) kaynak alınarak yazar tarafından oluşturulmuştur.

	TÜR	BÖLGE	ÜLKE	ŞEHİR
TATE MODERN	Modern	Avrupa	Birleşik Krallık	Londra
				SERĞİ
ADI	Walk Through British Art			
ODAK	Hikâye (Sergi Bağlamı)			
ORTAM	Sanal Mekân			
GÖSTERİM TEKNİĞİ	Dinamik-İnteraktif			
LINK	https://www.tate.org.uk/visit/tate-britain/display/walk-through-british-art			
HAKKINDA	<p>Sergide İngiliz sanatında bilinen ve önem verilen sanatçılara ait eserlerin bulunduğu 12 oda yer almaktadır. Bu odalarda sergilenen eserler kronolojik bir şekilde izleyicisine sunulur. Belirlenmiş herhangi bir tema veya hareket yerine ekran üzerinde yıllarını seçerek eserle ilgili bilgi almayı ve hikayenin içine girmeyi sağlayacak interaktif bir gösterim yapılmaktadır.</p>			
				GÖRSELLER
<p>12 ROOMS IN WALK THROUGH BRITISH ART</p> <ul style="list-style-type: none"> 1540 Start the journey through 500 years of British art with artworks from 1540-1650 Go to room → 1650 Explore a time of artistic change in Britain, from 1650-1730 Go to room → 1730 See British artworks from 1730-1785, including paintings by Hogarth Go to room → 1760 Discover paintings from 1760-1780, a period led by the artist Joshua Reynolds Go to room → <p>Visit all 12 rooms</p> <p>ROOM 1 IN WALK THROUGH BRITISH ART</p> <p>1540</p> <p>Start the journey through 500 years of British art with artworks from 1540-1650</p> <p>This room displays some of the oldest artworks in the Tate collection. They were produced in the last years of the reign of Henry VIII, through the time of Elizabeth I, up to Charles I, who was executed after the English Civil War in 1649. Most of them are portraits, painted for aristocratic and wealthy people. Portraits express the character and social status of their subject. Clothing and objects are used to indicate power, wealth, intelligence or other desirable qualities.</p> <p>12 rooms in Walk Through British Art</p> <p>Timeline: 1540, 1650, 1730, 1760, 1780, 1810, 1840, 1930, 1940, 1950, 1960, 60 years</p>				

Tablo 5.23. Sergi 22: Tate Modern/ Walk Through British Art (Tate Modern 2020) kaynak alınarak yazar tarafından oluşturulmuştur.

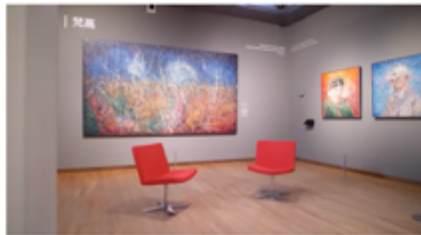
Modern Müze 2: Van Gogh Museum

Van Gogh Museum, Gerrit Rietveld tarafından tasarlanan ana binasıyla 1973 yılında kapılarını açmıştır. Rietveld Binası müzenin kalıcı koleksiyonuna ev sahipliği yapmaktadır. 1920'lerde aktif sanatçı ve mimarlardan olan Gerrit Rietveld De Stijl'in önemli üyelerindendir. Rietveld modernist kurgusunu hafif ve açık alanlarla vurgulayıp doğal ışığı içine alan yüksek bir tavan penceresi ile vurgulamıştır. Japon müzeleri ve Kuala Lumpur Havaalanı tasarımlarıyla tanınan mimar Kisho Kurokawa yapının ikinci önemli bölümü olan sergi kanadının tasarımını 1999 yılında tamamlanmıştır. Mimar yapıda çevre-mimari ve Asya-Avrupa kültürü arasındaki simbiyotik ilişkiyi yansıtmaktadır. 2014 yılında ise Museumplein'de yeni bir giriş fuayesinin yapımına başlanmıştır. 2015'te halka açılan yeni giriş holü için ilk olarak Kisho Kurokawa Architect & Associates yapının eliptik kanadının daha da detaylandırılan bir taslak çizmiştir. Bu taslak Hans van Heeswijk Architects tarafından geliştirilerek hayata geçirilmiştir. Van Gogh'un eserlerini yenilikçi ve özel bir ifadeyle sergileyen Van Gogh Museum günümüzde bulunduğu konumun en çok ziyaret edilen müzeleri arasında varlığını sürdürmektedir (Van Gogh Museum 2020).


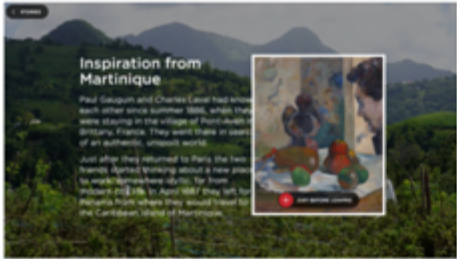



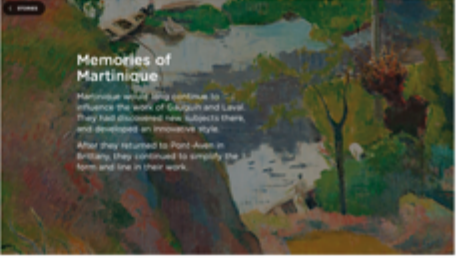
Van Gogh Museum'da analiz edilmek üzere seçilen sergiler reel mekânda kurgulanan *Zeng Fanzhi | Van Gogh* (Tablo 5.24.) ve sanal mekânda reel ortamda kurgulanan serginin yeniden temsil edildiği *Gauguin & Laval in Martinique* (Tablo 5.25.) sergisidir.

	TÜR	BÖLGE	ÜLKE	ŞEHİR
VAN GOGH MUSEUM	Modern	Avrupa	Hollanda	Amsterdam
				SERGI
ADI	Zeng Fanzhi Van Gogh			
ODAK	Sergi (Objenin/Eserin Kendisi)			
ORTAM	Reel Müze Mekânı			
GÖSTERİM TEKNİĞİ	Durağan- Duvar Üzeri			
LİNK	https://www.vangoghmuseum.nl/en/whats-on/exhibitions/past-exhibitions/zeng-fanzhi-van-gogh			
HAKKINDA	<p>Çinli çağdaş sanatçı Zeng Fanzhi Vincent Van Gogh'un büyük bir hayranıdır. Van Gogh'un hayatı, kişiliği, eserlerindeki renki enerji ve duygu yükleri birçok modern ve çağdaş sanatçıyı etkilediği gibi Fanzhi'yi de oldukça derinden etkilemiştir. Van Gogh Müzesi için bir dizi yeni resim yapmıştır. Dört eserden oluşan sergi 20 Ekim 2017- 5 Mart 2018 tarihleri arasında gerçekleşmiştir. Sergide Van Gogh'un ironik resimleri Çin kültürüyle yeni bir bakış açısı kazanmaktadır. Zeng Fanzhi eserlerinde kendi tarzını Van Gogh'un hayatı ve çalışmalarını ile birbirlerine bağlamıştır.</p>			

GÖRSELLER



Tablo 5.24. Sergi 23: Van Gogh Museum / Zeng Fanzhi | Van Gogh (Van Gogh Museum 2020) kaynak alınarak yazar tarafından oluşturulmuştur.

	TÜR	BÖLGE	ÜLKE	ŞEHİR
VAN GOGH MUSEUM	Modern	Avrupa	Hollanda	Amsterdam
				SERGI
ADI	Gauguin & Laval in Martinique			
ODAK	Hikâye (Sergi Bağlamı)			
ORTAM	Sanal Mekân			
GÖSTERİM TEKNİĞİ	Dinamik-Web Sitesi Üzerinden			
LİNK	https://www.vangoghmuseum.nl/en/stories/gauguin-and-laval-in-martinique#0			
HAKKINDA	<p>1887 yılında Martinik'e giden Paul Gauguin ve Charles Laval aldıkları ilhamla adada yaptıkları eserleri bir araya getiren sergi 5 Ekim 2018-13 Ocak 2019 tarihleri arasında Van Gogh Museum'da sergilenmiştir. Sanat eserlerini oluştururken ayrıca adadaki yaşamın zorlu gerçeklerini de gözler önüne sermektedirler. Adada kaldıkları sürede bir dizi sanat eserine imza atan Gauguin ve Laval'ın sergisi ön taslaklar ve canlı tablolarından oluşmaktadır. Sergi Van Gogh Museum'un web sitesi aracılığıyla sanal ortamda da ziyaretçisine sunulmuştur. İncelenen online sergi belirli bir hikâye kurgusuyla oluşturulmuştur.</p>			
				GÖRSELLER
	     			

Tablo 5.25. Sergi 24: Van Gogh Museum / Gauguin & Laval in Martinique (Van Gogh Museum 2020) kaynak alınarak yazar tarafından oluşturulmuştur.

Örnekler Üzerinden Genel Değerlendirme

Genel değerlendirme, klasik ve modern müzelerin reel ve sanal ortamlarında kurguladıkları sergileri literatürde geçen konularda analiz etmek amacıyla oluşturulmuştur. Çalışma için tespit edilen örnekler TEA ve AECOM işbirliğinde 2019'da raporlanan dünyanın en çok ziyaret edilen müzelerinin istatistiklerinin sunulduğu *Attractions Attendance Report: Theme Index-Museum Index 2018 / Top 20 Museums (Müze Endeksi)* verilerine göre belirlenmiştir (TEA&AECOM 2019, 62-77). Amerika, Asya ve Avrupa kıtalarının her birinde 2 geleneksel ve 2 modern müze seçilmiştir. İncelenecek 12 müze üzerinden her birinde biri reel mekânda diğeri sanal mekânda kurgulanmış olması koşuluyla seçilen toplamda 24 sergiden oluşmaktadır. Burada amaç geleneksel ve modern müzelerin kurguladığı sergilemelerde total bir analize ulaşmaktır.

Değerlendirme literatür araştırmasında yer edinen konulara paralel bir şekilde yapılmıştır (Tablo 5.26.).

Bu bağlamda Bl 2.'de bahsi geçen mekânın *fiziksel, algısal ve öteki* olma durumu sergi mekânı olarak seçilen her müze için tabloya işlenmiştir. Bununla birlikte sergi yapılan müzenin reel ortamı tarifleyen *yaşanan* ya da sanal ortamı tarifleyen *temsili* niteliğiyle de ele alınmıştır. Müzeler üzerinden tanımlanan serginin türü Bl 4'te edinilen bilgilerle, *süresine ve odağına göre* sınıflandırılmıştır. Sergi süresi süreli ve sürekli olarak ayrışırken, sergi odağı serginin (eserin) kendisi, hikâye (sergi bağlamı) ve deneyim (ziyaretçi deneyimi) başlıkları altında farklılaşmaktadır. Hikâye üzerinden tanımlanan deneyim ise *durağan ve dinamik* gösterim tekniği kullanılan sergilerle ayrıştırılmıştır. Durağan gösterim teknikleri hacim içi, hacim/yatay yüzey üzeri ve düşey yüzey üzeri olarak kurgulanmıştır. Dinamik gösterim tekniklerinde ise ilk bağlam ziyaretçinin sergideki rolünü tariflemektedir. Bu bağlam, izleyici olunan ve

hem izleyici hem katılımcı olunan sergi deneyimi olarak ayrılmıştır. Dinamik sergileme tekniğinin ikinci bağlamı yöntemi oluşturmaktadır. Burada dinamik olarak tariflenen yöntemler, dokunmatik, projeksiyonlu, sanal gerçeklik teknolojisiyle, sanal müze turuyla ve web sitesi aracılığıyla olmak üzere sınıflandırılmıştır.



Tablo 5.26. Analiz Kapsamı

Dolayısıyla genel değerlendirme, klasik ve modern müzeler üzerinden reel ortamda ve sanal ortamda kurgulanan sergileriyle ele alınarak çalışmanın literatürünü oluşturan başlıklar altında incelenmiş olup mekân kavramı (Bl. 2.), bir sergi mekânı olarak müzeler (Bl. 3.) ve bir deneyim mekânı olarak sergiler (Bl. 4.) değerlendirmenin ana hatları olarak belirlenmiştir. Bu noktada hazırlanan genel değerlendirme tablosunda “Örnekler Üzerinden Analiz”de (Bl. 5.) yer alan Amerika, Asya ve Avrupa müzeleri bölümdeki sıralarıyla Geleneksel 1, Geleneksel 2 Modern ve 1, Modern 2 olarak numaralandırılmış, sergiler ise yine bölümdeki sıra numaraları ile belirtilmiştir (Tablo 5.27 “Reel Ortam Sergi Analizleri” ve Tablo 5.28 “Sanal Ortam Sergi Analizleri”).

MEKÂNİN/MÜZENİN				MÜZE ÜZERİNDEN TANIMLANAN SERGİNİN				HİKAYE ÜZERİNDEN TANIMLANAN DENEYİMİN											
TÜRÜ BELİ		NİTELİĞİ BELİ		TÜRÜ BELİ		TEKNİĞİ BELİ				KATILIMI BELİ									
Fiziksel	Algusal	Örnek	Yasanan Mekân	Temelli Mekân	Süretime Göre		Odalığa Göre				Dinamik		Yöntem						
					Sürekli	Süreli	Sıklıkta Sergi Bağılamı	Deneyim Ziyareçisi Deneyimini	Hacim İçerisi	Hacim Yatağı Üzeri	Değişim Yatağı Üzeri	Dokümantasyon	Sanal Gerçeklik Teknolojisi	Sanal Müze Turu	Müze Web Sitesi Açıklığıyla				
AMERİKA	Geleneksel 1 Sergi 1																		
	Geleneksel 2 Sergi 3																		
	Modern 1 Sergi 5																		
	Modern 2 Sergi 7																		
ASYA	Geleneksel 1 Sergi 9																		
	Geleneksel 2 Sergi 11																		
	Modern 1 Sergi 13																		
	Modern 2 Sergi 15																		
AVRUPA	Geleneksel 1 Sergi 17																		
	Geleneksel 2 Sergi 19																		
	Modern 1 Sergi 21																		
	Modern 2 Sergi 23																		

REEL ORTAM SERGİLERİ

Tablo 5.27. Reel Ortam Sergi Analizleri

MEKÂNİN/MÜZENİN			MÜZE ÜZERİNDEN TANIMLANAN SERGİNİN						HİKAYE ÜZERİNDEN TANIMLANAN DENEYİMİN															
TÜRO BİLİ		NİTELİĞİ BİLİ		TÜRO BİLİ			TEKNİĞİ BİLİ:			KATILIMI BİLİ:														
Fiziksel	Algısal	Orkeki	Yükselen Mekân	Temelli Mekân	Süreç	Süreçle Göre	Süreçle Göre	Olağın Göre	Durulan			Dinamik			İzleyici Oturan	İzleyici ve Katılımcı Oturan								
									Hacim İçerik	Hacim İçerik	Hacim İçerik	Dünya Üzeri	Dünya Üzeri	Dünya Üzeri	Dokümanlık	Proje/kiyon	Sanal Gerçeklik	Teknolojisi	Sanal Müze	Tüm	Müze	Web Sitesi	Aracılığıyla	
Geleneksel 1	Sergi 2																							
Geleneksel 2	Sergi 4																							
AMERİKA																								
Modern 1	Sergi 6																							
Modern 2	Sergi 8																							
Geleneksel 1	Sergi 10																							
Geleneksel 2	Sergi 12																							
ASYA																								
Modern 1	Sergi 14																							
Modern 2	Sergi 16																							
Geleneksel 1	Sergi 18																							
Geleneksel 2	Sergi 20																							
AVRUPA																								
Modern 1	Sergi 22																							
Modern 2	Sergi 24																							

SANAL ORTAM SERGİLERİ

Tablo 5.28. Sanal Ortam Sergi Analizleri

Değerlendirme sonucunda elde edilen bilgiler reel ortam ve sanal ortam sergileri arasında karşılaştırmalı grafiklerle açıklanmıştır. İlk olarak mekânın/müzenin türü bağlamında yapılan analizde reel sergiler % 66,7 fiziksel ortamda, % 33,3 fiziksel ve algısal ortamın bir arada olduğu mekânda görülmüştür. Sanal ortam sergilerinde ise ortam %100 öteki mekân olarak ifade edilmiştir (Grafik 5.1).



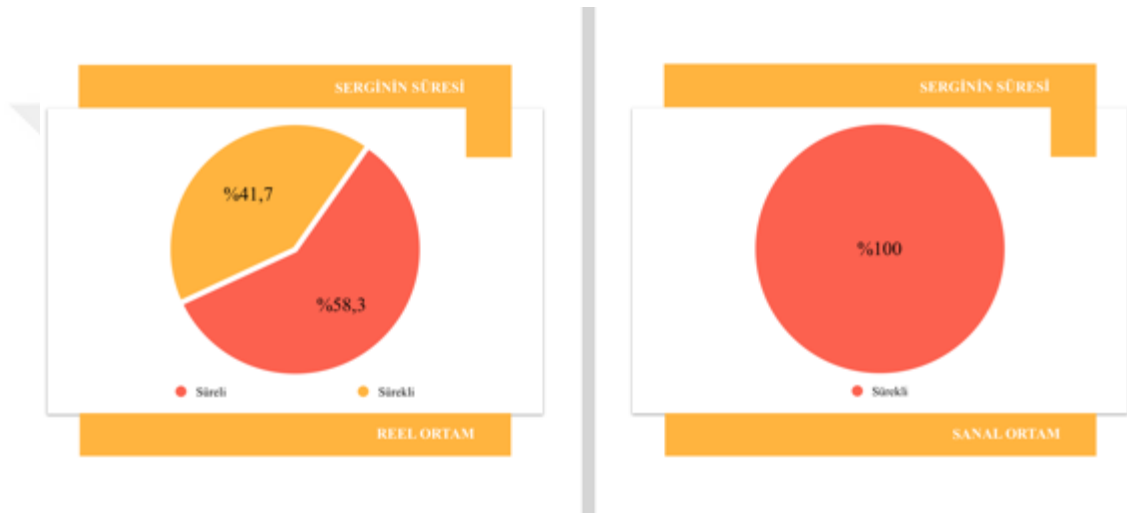
Grafik 5.1. Mekânın/Müzenin Türü

Bu sonuçla fiziksel ve algısal mekânın bir arada çalışıp ilişkili oldukları, öteki mekânın ise sanal müze olarak ele alınıp değerlendirmede ayrı tutabileceği düşünülmektedir. Mekânın yaşanan olma durumu fiziksel ve algısal mekânla, temsili olma durumu ise öteki/üçüncü mekânla ilişkilendirilmiştir. Bu bağlamda reel ortam sergilerinin %66,7'si yaşanan, %33,3'ü yaşanan ve temsili var olmuştur (Grafik 5.2).



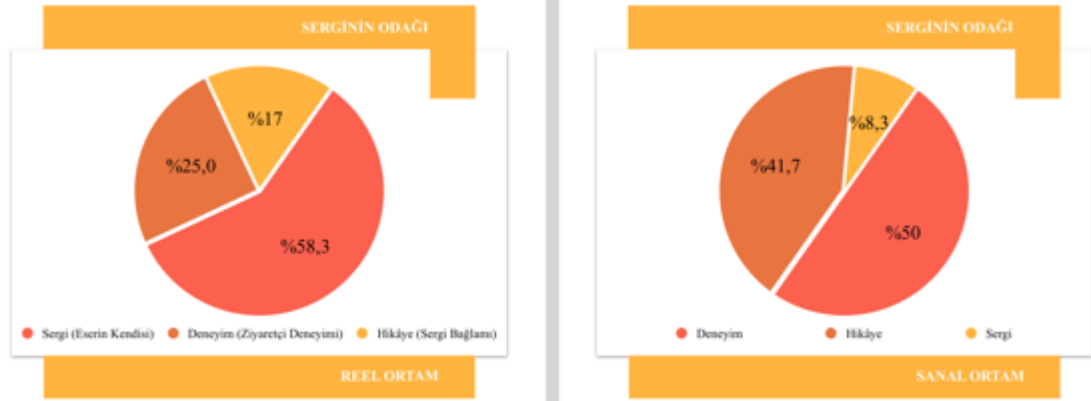
Grafik 5.2. Mekânın/Müzenin Niteliği

Müze üzerinden tanımlanan serginin reelde süreli ve sürekli olarak ayrılma durumu, sanal ortamın zaman ve mekânda sınırları olmamasından dolayı reelde süreli bir serginin temsili bile olsa sanalda sürekli ve kalıcı hale gelmektedir. Dolayısıyla sanal ortamda reelin temsili olarak hazırlanan veya sanal ortamda kurgulanan sergilere ziyaretçinin dilediği zaman dilediği mekânda erişilebilir olmasından ve kapladığı alan ve zamanın gerçek müze ortamlarında belirli sorunlara sebep olmadığından süreli ve sürekli ayrımı ortadan kalkmaktadır (Grafik 5.3).



Grafik 5.3. Serginin Süresi

Çalışmada yeni müzecilik kavramıyla öteki mekânın bir arada olduğu sanal müzelerde reel müzelere kıyasla eserden ziyade deneyimin ve hikâye kurgusunun daha çok ön planda olacağı öne sürülmüştür. Yapılan analizlerle birlikte bu fikir desteklenmiş olup, bu bilgiye paralel olarak analiz edilen sergilerde reel ortamlarda kurgulanan sergilerin %58,3 eser, %25 deneyim ve %17 hikâye olduğu görülmektedir. Sanal ortam sergilerinde ise eserin odak olmaktan çıktığını ve %50 ile deneyimin ön planda olduğu daha sonra reel ortamdaki sergilere kıyasla artarak %41,7 ile hikâyenin ve reel ortama göre daha az bir oranla %8,3 eserin odakta olduğu görülmüştür (Grafik 5.4).



Grafik 5.4. Serginin Odağı

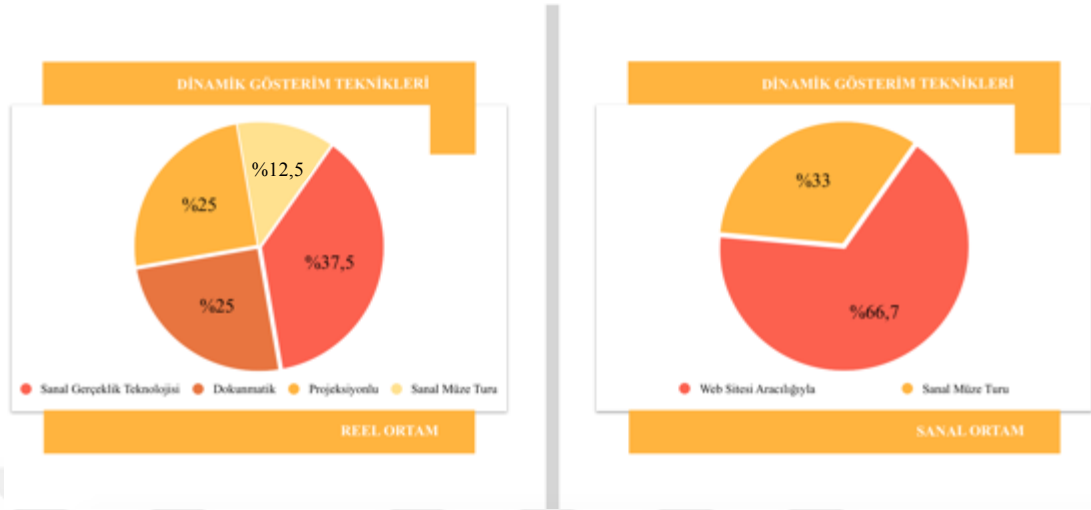
Bl. 3.1.b.ii.'deki Tablo 3.4.'te belirtildiği gibi 1960'lı yıllarda müzecilik anlamında yeni bir döneme girildiği ve bu dönemle birlikte durağan ve dinamik gösterim teknikleri ayrımı yer almaya başlamıştır. Reel ortamda kullanılan durağan gösterim teknikleri analizde farklılaşarak %56,25 düşey yüzey üzeri, %25 hacim/yatay yüzey üzeri ve %18,75 hacim içi olmak üzere belirlenmiştir. Sanal ortam sergilerinde ise durağanlık söz konusu değildir (Grafik 5.5.).



Grafik 5.5. Durağan Gösterim Teknikleri

Reel ortam sergilerindeki dinamik gösterimlerin analizde %37,5 sanal gerçeklik teknolojisi yardımıyla, %25 dokunmatik sistemlerle, %25 projeksiyonlu gösterimlerle ve %12,5 sanal müze turları ile desteklendiği görülmüştür. Sanal ortam sergileri

dinamik gösterimleri ise %66,7 web sitesi aracılığıyla, %33'ü sanal müze turu ile desteklenmiştir (Grafik 5.6).



Grafik 5.6. Dinamik Gösterim Teknikleri

Analiz edilen reel ortam sergilerinde ziyaretçi katılımının %58,3 izleyici rolüyle, %41,7 hem izleyici hem de katılımcı rolüyle gerçekleştiği belirlenmiştir. Sanal ortam sergilerinde ise katılımın izleyici ve katılımcı olarak gerçekleştiği deneyimlerin artarak %75 oranında, yalnızca izleyici olarak katılım gerçekleşen deneyimlerin ise düşerek %25 oranında var olduğu görülmüştür.



Grafik 5.7. Ziyaretçi Katılımı

Değerlendirme

Reel mekânda kurgulanan sergilerle sanal mekânda kurgulanan sergiler arasındaki farkları ortaya koymak amacıyla yola çıkılan araştırmanın analizi sonucunda ilk etapta oluşturulan hipotezi destekler biçimde reel müzelerde kurgulanan durağan gösterim tekniklerindeki odağın eser olma durumundan sanal müzelerde kurgulanan dinamik sergilerin odağının ziyaretçi, hikâye ve deneyim olma durumuna geçildiği görülmüştür. Bununla birlikte hipoteze bağlı kalınarak oluşturulan araştırma soruların cevap niteliğinde grafikler hazırlanmıştır. Analiz sonucunda elde edilen verilerle reel mekânda kurgulanan sergilerdeki küratör, tasarımcı ve ziyaretçi rolleri ve ilişkilerinin sanal mekânda kurgulanacak sergilerde değişime uğradığı ve uğrayacağı ileri sürülmektedir. Bu bağlamda Bl. 4.2.a.ii.'de yer alan Lake-Hammond ve Waite (2010) tarafından hazırlanan *Sergi Planlama Modeli*'nin sanal müze sergileri özelinde yeniden oluşturulabileceği düşünülmektedir (Tablo 5.29). Bu noktada öteki mekânda tasarlanan sergilerde küratör ve mekân tasarımcılarına kılavuz niteliğinde bilgiler verilecektir.

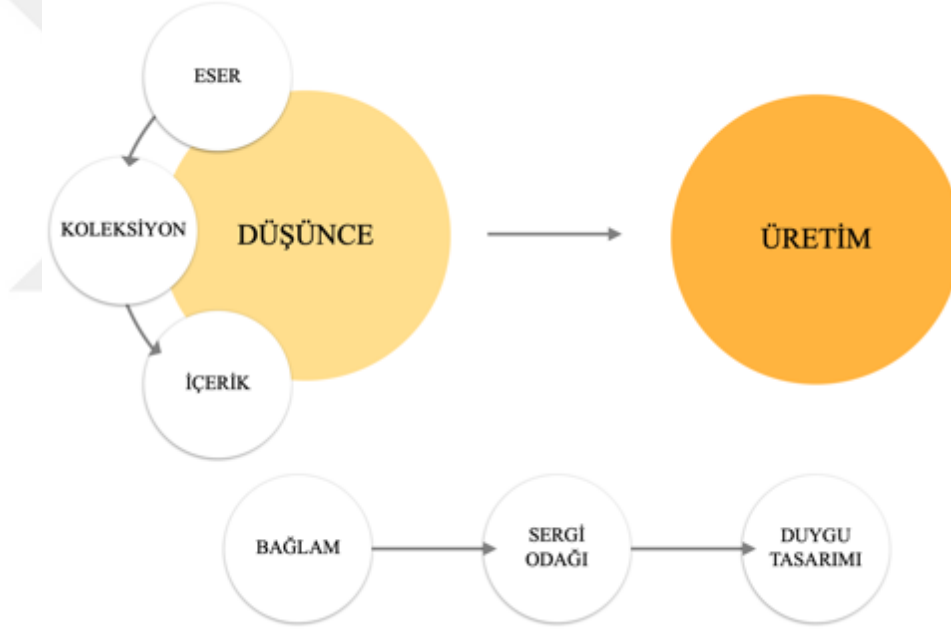


Tablo 5.29. Öteki Mekânda Değişen Sergi Planlaması

Öteki Mekânda Tasarlanan Sergilerde K rat r n Rol 

 teki mek n baėlamında ele alınan sanal m zelerde kurgulanan sergiler, reel mek nlarda olduėu gibi koleksiyon oluřturan eserlerin belirli bir baėlamda izleyicisine sunulmak  zere tasarlanmaktadır. Serginin d řnce ve  retim basamaklarında yer alan k rat r, bu noktada sergiyi odaėı ve boyutuyla ele alınmaktadır. Odak noktasının belirlenmesi ile hem serginin izleyicisi hem de katılımcısı olarak kabul edilen sanal m ze ziyaretçinin bulunduėu sergide nasıl bir duygu i erisinde olacaėı da t m deneyim s recini kaplayacak řekilde tasarlanmaktadır.

řekil 5.1.  teki Mek nda Tasarlanan Sergilerde K rat r n Rol 

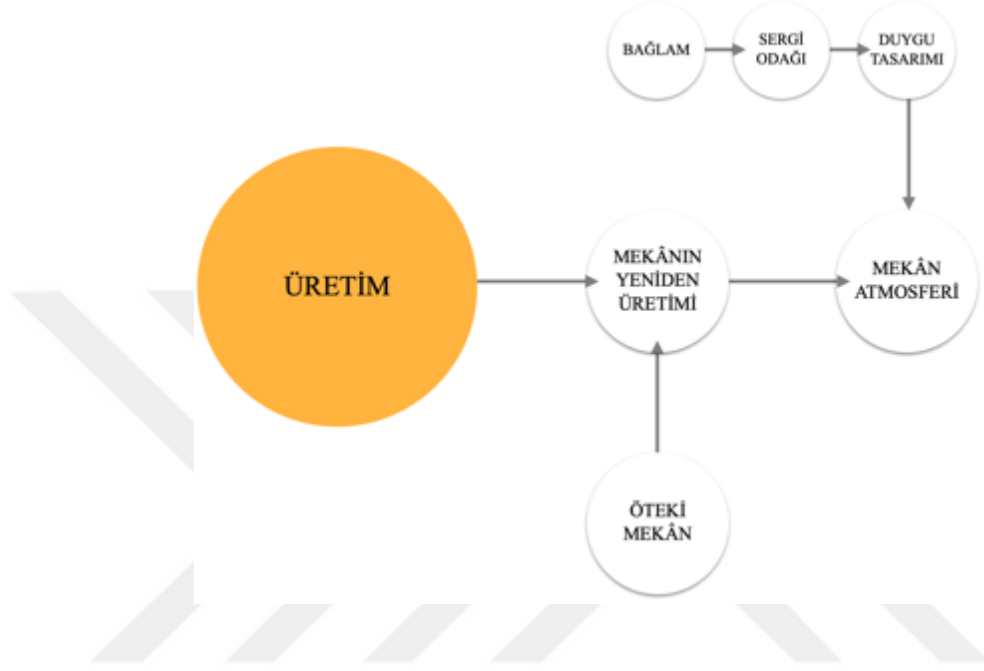


 teki Mek nda Tasarlanan Sergilerde Mek n Tasarımcısının Rol 

Sanal m zeler, fiziksel mek nın sınırları ve kısıtlarını yıkan, mek nı yeni bir baėlamda ele alan  teki mek nlardan kabul edilmektedir. Bu baėlamda sergi tasarımında rol alan mek n tasarımcısının rolleri de olduk a deėiřime uėramıřtır.  yle ki ilk etapta d řnce s recinde k rat rle iř birliėi i erisinde  alıřmalı, tasarlanacak yeni mek nın hangi baėlamda ele alınacaėı ve izleyicisine nasıl bir atmosfer sunacaėı hakkında bilgi sahibi olması gerekmektedir. Bu noktada mek n tasarımcısı, sergi

zleyicisi ve hem mekânın hem de serginin katılımcısı olarak ziyaretçisine sergi tasarımında alışılmadık bir mekân deneyimi sunacağından önemli bir role sahiptir. Ziyaretçinin sergi ile kuracağı bağ, tasarlanan yeni mekânla doğrudan ilişkilidir.

Şekil 5.2. Öteki Mekânda Tasarlanan Sergilerde Mekân Tasarımcısının Rolü



Sonuç ve Öneriler

Bu çalışmada müzelerin kendi ortamlarında tasarladıkları yeni mekânlar özelinde kurguladıkları yeni deneyimleri incelemek adına yola çıkılmıştır. Çalışmanın içeriği ilerleyen safhalarda, günümüzde var olan mekân odaklı tartışmaların geliştirdiği yeni açılımlarla var olan eksiklikleri gidermek ve güncel bir probleme müzeler özelinde yanıt vermek adına bu yönde yeniden kurgulanmıştır. Bu bağlamda birçok çalışmaya konu edilen yeni mekân arayışları, toplumun sanatta ve bilimde bilinçlenmesi ve daha ileriye taşınması için çalışan müze mekânlarının fiziksel ve algısal boyutunun ötesine geçmektedir. Öteki/üçüncü mekân kavramı ile ele alınan müzeler reel ortamda kurguladıkları serginin sanalda temsil edilmesi ya da sanalda yeni bir sergi kurgulanması gibi olaylara sahne olmuştur.

Mekân odaklı güncel tartışmaların referans olduğu yeni açılımlar günümüzdeki problemlerle birlikte günlük hayatın her alanında değişim ve dönüşümlere yol açmaktadır. Öyle ki bulunduğumuz dönemde yaşanan pandemi süreci dolayısıyla günlük hayatın Postmodernizm sonrası bireylerin bir deneyimden beklentilerindeki, moral ve motivasyonlarındaki değişim bu dönemde daha da kuvvetlenmiştir. Gelişen mekân algısı, güncel bir sağlık problemi olan COVID-19 pandemisi dolayısıyla küresel ölçekte insanların yaşamlarının değişime uğramasıyla yeni bir boyut kazanmıştır. İnsanların sosyal hayattan uzak kaldığı ve sağlık problemleriyle yüz yüze geldiği bu dönemde günlerini daha verimli geçirebilmeleri adına yeni arayışların içine girilmiştir. Bir başka deyişle reel ortamlardaki sosyallikten kaçınıldığından sanal mekânlarla ilgili çeşitli farkındalıklar inşa edilmiştir. Her alanda olduğu gibi müze mekânları da bu değişime paralel olarak varlığını yeniliklerle tariflemeye devam etmiş, kapılarını sanal müze ziyaretçilerine açmıştır. Öyle ki dünya yavaş yavaş kapılarını kapatırken müzeler de reel mekanlarının kapılarını kapatmış, ziyaretçilerini sanal ortama davet etmiştir. Bu noktada çalışmanın algısı da değişime uğramış, içerik sergi deneyimini kuvvetlendirme aracı olarak sanal ortamın ön plana çıktığı bir kurguyla ele alınmıştır.

Sanal ortamda kurgulanan sergilerde akla ilk gelen refleks reelin yeniden temsil edildiği bir başka deyişle reelin kopyasının oluşturulduğu sanal mekânlar akla gelmektedir. Ancak çalışmada edinilen bilgiler ışığında sanal mekânın yalnızca reelin kopyasından ibaret olmadığı, temsil araçları reel ortamdakinden çok daha fazla potansiyel yüklü olduğu anlaşılmıştır. Öyle ki reel ortamdaki fiziksel sınırlar, zaman ve mekânın kendine özel kuralları sanal ortamda söz konusu bile değildir. Ancak sanal ortam da reel ortamın barındırdığından daha farklı sorunlar barındırmaktadır. Bu bağlamda sanal ortamın barındırdığı sorunları, sanal mekân deneyiminin yeni yeni

keşfedildiği, farkındalıklar kazandığı ve yaşamın gerçekten bir parçası haline geldiği bu dönemde anlamlandırmak oldukça güçtür.

Bl. 4.1.a.ii.'de Resim 4.14.'te yer alan Yapı Kredi Kültür Sanat'ın ev sahipliği yaptığı Mat Collishaw'un "Eşikler / Thresholds" adlı sergisinde reel ve sanal mekânın bir arada ziyaretçiye sunulmasından dolayı çalışmada önemli bir örnek olarak gösterilmiştir. Dijital olarak yeniden inşa edilen bir mekânın içinde yer alan sergide ziyaretçiye, gerçek mekânın desteğiyle dijital vitrinlere ve sergideki eserlere dokunma imkânı sunulmaktadır. Sergide görme ve işitme duyularının yanı sıra dokunma ve koku alma duyularına da hitap edilmektedir. Bu noktada reel bir mekânda gerçeği ve sanalı bir arada yaşatan sanal gerçeklik destekli sergi, mekânın niteliğinin, dijital ortamın izleyiciye sunduğu sergi deneyiminin, sanal ve gerçek arasındaki farkların açıklanabilmesi adına bu çalışma ve beraberinde gelecek sanal müze odağındaki diğer çalışmalar için önemli ipuçlarına sahiptir.

Bu çalışma ilk olarak literatürde bilgilerin toplandığı ve bu bilgiler ışığında reel ve sanal ortamda kurgulanan sergilerin analiz edildiği bölümlerle ele alınmıştır. Var olan analizler sergilerdeki araçların, yaklaşımların, türlerin ve tanımların tarifleyicisi olmuştur. Sanal ortamın araçlarının keşfi için çalışmada birtakım farkındalıklar geliştirilmiştir. Bu noktada ortaya çıkan eksiklik, bahsi geçen konuyu bir tasarım problemi olarak ele alamamaktadır. Çizgi filmler, fantastik kurgular ve fütüristik yapımların her biri bu bilinci geliştirmek ve sanal ortamda bu meseleyi bir tasarım problemi haline getirebilmek için çok önemli ipuçları barındırmaktadır. Bahsi geçen yapımlarda zaman ve mekânın yeniden ele alındığı, fiziksel sınırların ortadan kaldırıldığı görülmektedir. Bu bağlamda tezin analizi ile ilişkilendirilen Bl. 5.'te konu edilen "*Bir Farkındalık Projesi... +1 Senden Daha... E-sergi ve E-katalog*" projesi ile serginin katmanları ve serginin katılımcısı bağlamında Bl. 4.2.b.ii.'de açıklanan

duyusal, mekânsal, algısal araçlar dahilinde bir tasarım problemi olarak ele alınacaktır.

Bu deneyim bir başka çalışmanın içeriğini oluşturmak üzere literatüre girecektir.

Çalışma sonucunda mekân kavramının günümüzde nasıl tariflendiği, gelişen mekân algısının müze mekânlarında geçmişe kıyasla nasıl ele alındığı, müzeler üzerinden tanımlanan sergi kavramının ne gibi niteliklere sahip olduğu, sergi deneyimin zamanla ne gibi gelişimler yaşadığına cevap olacak nitelikte bilgilere ulaşılmıştır. Mekân, müze, sergi ve deneyim bağlamında geliştirilen yeni algılarla çağdaş müze yapılarında yalnızca reel ortamda değil sanal ortamda da varlığını güçlü bir şekilde ortaya koyulduğu ve ziyaretçilerine yeni deneyimler sunulduğu anlaşılmıştır. Edinilen bilgilerle örnekler üzerinden yapılan değerlendirme kısıtlı olduğundan kıtalar, müzeler ve sergiler üzerinden genişletilebilecek ve üzerinde durulan konuyla ilgili beraberindeki çalışmalara ışık tutabilecek niteliktedir. Bu noktada zamanın yeni açılımlarına, problemlerine ve toplumun içinde bulunduğu durumlara mekân odağında çözüm getirecek araştırma ve değerlendirmeler toplum için faydalı olacaktır.

KAYNAKÇA

Akkurt, Ezgi. 2019. «Kullanıcının Yapı Cephelerindeki Görsel Algısında Gestalt Kuramı'nın Etkileri: Diyarbakır'da 3 Farklı Bulvar Değerlendirmesi.» Diyarbakır: Dicle Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.

Aksoy, Esra. 2016. «İstanbul'daki Devlet Müzeleri ve Özel Müzelerin Reklam Stratejileri Açısından Değerlendirilmesi.» *Sanat Yönetimi Anabilim Dalı*. İstanbul: T.C. İstanbul Kültür Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Akyürek Vardar, Nalan. 1996. «Müze ve Müzecilik Kültürü.» *Kuruluşunun 150.Yılında Türk Müzeciliği Sempozyumu III, Bildiriler*. 16-21.

Alpözen, Oğuz. 1998. «Çağdaş Müzecilik.» *4.Müzecilik Semineri Bildirileri*. 37.

Alparıslan , Özge, ve Ceyda Alparıslan. 2019. *Bir Mirasın Yönetim Merkezi Olarak Müze*. Ankara: Gazi Kitabevi.

Altunbaşı, Aysun, ve Çiğdem Özdemir. 2012. «Çağdaş Müzecilik Anlayışı ve Ülkemizde Müzeler.» 5.

American Museum of Natural History. 2020. *About The Museum*. Erişildi: 06 24, 2020. <https://www.amnh.org/about>.

Ancient-Greece. 2019. *Treasury of the Athenians*. Erişildi: 10 5, 2019. <https://ancient-greece.org/museum/muse-delphi-athenians.html>.

Arabacıoğlu, Burçin Cem. 2007. «Mimarlıkta Mekan Analizi İçin Bulanık Çıkarım Sistemi Temelli Bir Model Önerisi.» *Arkitekt* 74 (512/513): 32-45.

Arayıcı, Osman. 2015. *Mekan ve Tasarım Üzerine Tanımlar*. İstanbul: Ege Basım.

Arnheim, Rudolf. 1977. *The Dynamics of Architectural Form*. London: University of California Press.

Art UK. 2020. *Visit-Venues*. Erişildi: 06 16, 2020. <https://artuk.org/visit/venues/the-ashmolean-museum-of-art-and-archaeology-5990#>.

Artan, Elif Çiğdem. 2012. «Etkileşim Düzlemi ve Tüketim Mekânı Olarak Postmodern Müzeler İstanbul'daki Özel Müzeler Üzerine Bir İnceleme .» *Galatasaray Üniversitesi İletişim Dergisi* 105-132.

Aslan , Şaha, ve Merve Özlek. 2020. «Bir Farkındalık Projesi... +1 Senden Daha...» İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü, TOBB Ekonomi ve Teknoloji Üniversitesi, Ankara.

Aslan, Şaha. 2018. «Temel Tasarım Stüdyosunda Bir Kavram Geliştirme Deneyimi: Kavramı Dokumak, Kavrama Dokunmak.» 6. *Uluslararası İç Mimarlık Sempozyumu: Mekan Tasarımında Yenilikçi Yaklaşımlar*. İstanbul: MSGSÜ Mimarlık Fakültesi İç Mimarlık Bölümü Yayınları No:7.

Atacı, Selin. 2019. «Mekan-Öğrenme İlişkisinin Çocuk Müzeleri Üzerinden İncelenmesi.» İstanbul: Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, 01.

Atagök, Tomur. 1999. *Çağdaş Müzeciliğin Anlamı; Müze ve İlişkileri, Yeniden Müzeciliği Düşünmek*. Düzenleyen: Tomur Atagök. İstanbul: İstanbul Yıldız Teknik Üniversitesi.

Atagök, Tomur. 1999. «Sanat Metropolleri ve Müzeleri.» *Arradamento Mimarlık Dergisi* 100 (14): 90-93.

Atasoy, Sümer. 1999. «Müzelerde Sergileme.» *Yeniden Müzeciliği Düşünmek*. Düzenleyen: Tomur Atagök. İstanbul: Yıldız Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü. 175-179.

Atasoy, Sümer. 1984. *Türkiye'de Müzecilik*. 46 cilt. Cumhuriyet Dönemi Türk Ansiklopedisi.

Avar, Müge. 2019. «Sergileme Tasarımında Yeni Yaklaşımlar: Senografi ile Anlatı Mekanları ve Kapsayıcı Mekan Deneyimleri Yaratmak.» *İç Mimarlık Anabilim Dalı, İç Mimarlık Yüksek Lisans Programı*. İstanbul: Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.

Aykut, Züleyha. 2017. «Müze Sergilemelerinde İzleyici-Sergi Etkileşimi Bağlamında Mekan Tasarımı.» *International Journal of Interdisciplinary and Intercultural Art* 2 (2): 219-242.

Başaran, Cevat. 1995. *Arkeolojiye Giriş I-II*. Cilt 2. Baskı. Erzurum: Aşiyen Kitabevi.

Bell, Paul A., Thomas C. Green , Jeffrey D. Fisher, ve Andrew S. Baum. 1990. *Environmental Psychology* . London: Holt, Rinehart and Winston, Inc.

Bitirim Okmeydan, Selin. 2017. «Postmodern Kültürde Gözetim Toplumunun Dönüşümü: ‘Panoptikon’ dan ‘Sinoptikon’ ve ‘Omnitikon’a.» *AJIT-e: Bilişim Teknolojileri Online Dergisi* 8 (30): 45-69.

Boyraz, Burak. 2013. «Müze Teknolojileri ve Sergileme Farklılıkları.» *İdil Dergisi* 2 (8).

Brückner, Uwe. 2010. *Scenography*. Stuttgart: Atelier Brückner.

Cezar, Mustafa. 1995. *Sanatta Batı'ya Açılış ve Osman Hamdi*. Cilt 1. 2 cilt. İstanbul: Çolak, Cihan. 2006. «Sanal Müzeler.» *İNET-TR, 11. Türkiye'de İnternet Konferansı*. Ankara: TOBB Ekonomi ve Teknoloji Üniversitesi, 21-23 12.

Erol Kerim Aksoy Kültür, Eğiti, Spor Ve Sağlık Vakfı Yayını.

Ching, Francis D.K. 2010. *Mimarlık: Biçim Mekan ve Düzen*. İstanbul: Yem Yayın.

Dean, David. 1996. *Museum Exhibition Theory and Practice*. London and New York: Roudledge.

Deniz, Melike. 2008. «Müze Sergileme Mekanlarında Güncel Gösterim Teknikleri İle Mimari Tasarım İlişkisi Üzerine Bir İnceleme.» *Mimarlık Anabilim Dalı Mimari Tasarım Programı*. İstanbul: Yıldız Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.

Dernie, David. 2006. *Exhibition Design*. London: Laurence King Publishing.

Doğan, Evrim. 2009. «Tüketim Toplumunda Müzelerde Yaşanan Değişimlerin Devlet Müzeleri ve Özel Müzeler Bağlamında Değerlendirilmesi.» *Sanat Tasarım Ana Sanat Dalı Müzecilik Yüksek Lisans Programı*. İstanbul: T.C. Yıldız Teknik Üniversitesi.

Erbay, Mutlu. 1999. «Müzelerde Gösterim Teknikleri, Yeni Gelişmeler.» (Arredamento Mimarlık) (6): 131-135.

Erbay, Mutlu 2011. *Müzelerde Sergileme ve Sunum Tekniklerinin Planlanması*. İstanbul: Beta Basım.

Erder, Cevat. 1971. *Tarihi Çevre Kaygısı*. Cilt 47. Ankara: ODTÜ Yayınları.

Ergül, Reha Recep. 2006. «Psikoakustik ve Film Sesinde Algisallık.» (Selçuk Üniversitesi İletişim Fakültesi).

Falk, John H., ve Lynn D. Dierking. 1992. *The Museum Experience*. Washington, D.C.: Whalesback Boo.

Gün İsmayilov, Nergiz. 2007. «Modern Sanat Müzeleri ve Toplum İlişkisi.» *Yeditepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Plastik Sanatlar Yüksek Lisans Programı*. İstanbul: T.C. Yeditepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Gagg, Russell. 2013. *İç Mimarlık Temelleri 05- İç Mimarlıkta Doku+Malzeme*. Çeviren Cansu Uçar. İstanbul: Literatür Yayınları.

Gerçek, Ferruh. 1999. *Türk Müzeciliği*. Ankara: Türk Tarih Kurumu Basımevi.

Gezer, Hale. 2008. «Mekan ve Mekanın Algılaması.» *Mimarlıkta Yapı Malzemeleri* (TMMOB Mimarlar Odası Yayını) (7): 33-42.

Gezer, Hale. 2012. «Mekanı Kavrama Sürecinde Algılama Bileşenleri.» *İstanbul Ticaret Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi* (İstanbul Ticaret Üniversitesi) 11 (21): 1-10.

Goldstein, E. Bruce. 2010. *Sensation and Perception*. Belmont: Wadsworth Publication.

Guerrieri, Marcellia. 2002. «Müze: Hatıra ve Gerçeğin Sahnesi.» *Sabancı Üniversitesi Sakıp Sabancı Müzesi: Bir Kuruluşun Öyküsü* içinde, 53-117. İstanbul: Sabancı Üniversitesi Sakıp Sabancı Müzesi YayınI.

Hasol, Doğan. 2010. *Ansiklopedik Mimarlık Sözlüğü*. İstanbul: YEM Yayın.

Hatton, Alf. 2008. «The Development of Museums Social Purpose.» Estonia, Palmse: Baltic Museology School, 06.

Heijnen, Wilke. 2010. «The New Professional: Underdog or Expert? New Museology in the 21st Century.» Düzenleyen: Paula Assuncao ve Judite Primo . *Sociomuseology* (Portugal: Universidade Lusofona de Humanidades e Tecnologias) 13-25.

Hisart Canlı Tarih Müzesi. 2015. *Eserler*. Erişildi: 06 17, 2020.

<http://www.hisartmuseum.com/tr/Collection.asp?ID=86&Depo=&Shop=>.

Hughes, Philip. 2010. *Exhibition Design*. London: Laurence King Publishing.

Işıkıldız, Tolga. 2006. «Mekân, Müzik ve Yansımalar .» *Mavi Nota*. 03 04. Erişildi: 06 05, 2020. <https://www.mavi-nota.com/index.php?link=yazi&no=318>.

ICOM Turkey. 2013. *ICOM'a Göre Müze'nin Tanımı*. Erişildi: 10 4, 2019.

<https://icomturkey.org/tr/icoma-göre-müzenin-tanımı>.

ICOM-International Council of Museums Conseil International Des Musees. 2009. «Development of the Museum Definition according to ICOM Statutes (2007-1946).» Erişildi: 06 10, 2020. http://archives.icom.museum/hist_def_eng.html.

İnceoğlu , Mehmet, ve Ayfer Aytuğ. 2009. «Kentsel Mekânda Kalite Kavramı.» 131-146.

İstanbul Modern. 2017. *Fahrelnissa Zeid*. Erişildi: 06 17, 2020. https://www.istanbulmodern.org/tr/sergiler/gecmis-sergiler/fahrelnissa-zeid_2022.html.

Ittelson, William H. . 1978. «Environmental Perception and Urban Experience.» *Environment and Behavior* 10, 193-213.

Köse Khidirov, Burcu. 2016. «Mekan Algısı ve Koku: Kokunun Mekan Tasarımına Potansiyel Katkıları.» İstanbul: Mimar Sinan Güzel Sanatlar Fakültesi Fen Bilimleri Enstitüsü.

Kılıç, Gülden. 2004. «Ailesiyle Birlikte Yaşayan ve Çocuk Yuvasında Kalan Çocukların Görsel Algılama Davranışı ile Okul Olgunluğu Arasındaki İlişkinin İncelenmesi.» Ankara: Ankara Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.

Kalyoncuoğlu, Merve. 2019. «Çağdaş Sanat Müzesi Yapılarında İç Mekan Tasarımı: Müze Evliyagil Örneği.» *İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Ana Bilim Dalı*. Ankara: Atılım Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Kamar , Nazlı. 2008. «Müze Olarak İşlevlendirilen Tarihi Yapılarda Aydınlatma; Diyarbakır Dağ Kapı Burcu Sergi Salonu.» Ankara: Gazi Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü. 4.

Kandemir, Özge, ve Özlem Uçar. 2015. «Değişen Müze Kavramı ve Çağdaş Müze Mekanlarının Oluşturulmasına Yönelik Tasarım Girdileri.» *Sanat&Tasarım Dergisi* (Anadolu Üniversitesi) 5 (2): 17-47.

Kaplan, Stephen. 1973. *Image and Environment: Cognitive Mapping and Spatial Behavior*. Berlin: De Gruyter.

Karadeniz, Ceren. 2017. «Müze ve Toplum: Müzeyle Topluma Ulaşmak.» *İnsan ve Toplum Bilimleri Araştırmaları Dergisi* 6 (8): 19-37.

Kaya, İlhan. 2013. «Coğrafi Düşünce de Mekân Tartışmaları.» Düzenleyen: Ertuğrul Rufayi Turan. *Possible Düşünme Dergisi / Journal of Thinking* (4).

Kaytan , Begüm. 2012. «Müze Pazarlama Stratejisinde Süreli Sergiler.» *Kültür Yönetimi Yüksek Lisans Programı*. İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Keleş, Vedat. 2003. «Modern Müzecilik Ve Türk Müzeciliği.» *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi* 02 (1-2): 1-17.

Kenee, Suzanne. 2006. «All that is solid?- Museums and Postmodern.» *Public Archeology* 5 (3): 185-98.

Lake-Hammond, Alice. 2006. «Interpretive Design: An Exploration of Exhibition Design Through Theory and Practice.» *MCApSc thesis* (University of Otag).

Lake-Hammond, Alice, ve Noel Waite. 2010. «Exhibition Design: Bridging the Knowledge Gap.» *The Design Journal* 13 (1): 77-98.

Lang, Jon. 1987. *Creating Architectural Theory*. New York: Van Nostrand Reinhold.

Lefebvre, Henri. 2014. *Mekânın Üretimi*. Çeviren Işık Ergüden. İstanbul: Sel Yayıncılık.

Lehar, Steven. 2003. *The World In Your Head- A Gestalt View of the Mechanism of Conscious Experience*. London: Lawrence Erlbaum Associates Publishers.

Leland, M. Roth. 2006. *Mimarlığın Öyküsü Öğeleri, Tarihi ve Anlamı*. Çeviren Ergün Akça. İstanbul: Kabalcı Yayınevi.

Madran, Burçak. 1999. «Müze Türleri.» *Yeniden Müzeciliği Düşünmek*. no. 3-10.
Derleyen: Tomur Atagök. İstanbul: Yıldız Teknik Üniversitesi Yayınları Sosyal
Bilimler Enstitüsü Müzecilik Anabilim Dalı.

McKenzie, Jamie. 1997. «Building a Virtual Museum Community.» *Museums and
the Web 1997: Proceedings*. Archives & Museum Informatics, 16-19 March.

Megaron. 2017. «‘Üçüncü/Öteki Yer’ Üzerine Bir Kavramsallaştırma Denemesi:
Mekansal Bir Trilojinin İçinde Saklı Hikayelerin Keşfedilmesi.» *Megaron* (Yıldız
Teknik Üniversitesi Mimarlık Fakültesi E-Dergisi) 12 (3): 488-496.

Miles, Roger S. 1986. «Museum Audiences.» *The International Journal of Museum
Management and Curatorship* (Butterworth & Co (Publishers) Ltd) 73-80.

Milli Saraylar. 2020. «Topkapı Sarayı Mimari.» *Topkapı Sarayı*. Erişildi: 06 17,
2020. <https://www.millisaraylar.gov.tr/saraylar/topkapi-sarayi?detay=mimari>.

Morgan, Clifford T. 2010. *Psikolojiye Giriş*. Düzenleyen: Prof Dr. Sirel Karakaş ve
Yrd. Doç. Dr.Rükzan Eski. Konya: Eğitim Kitabevi Yayınları.

MSGSÜ Mimarlık Fakültesi İç Mimarlık Yayınları. 2018. «6. Uluslararası İç
Mimarlık Sempozyumu.» *Mekan Tasarımında Yenilikçi Yaklaşımlar Malzemenin İzi*.
İstanbul: Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi.

Musée du Louvre. 2020. *History of the Louvre*. Erişildi: 06 24, 2020.
<https://www.louvre.fr/en/histoirelouvres/history-louvre/periode-2>.

Nanjing Museum. 2000. *Home-Mechanism-Details*. Erişildi: 06 22, 2020.
<http://www.njmuseum.com/zh>.

National Museum of China. 2020. *About the NMC*. Erişildi: 06 22, 2020.
http://en.chnmuseum.cn/about_the_nmc_593/about_the_nmc_594/201911/t2019112_2_173221.html.

National Palace Museum. 2020. *History of the National Palace Museum*. Erişildi: 06 24, 2020. <https://www.npm.gov.tw/en/Article.aspx?sNo=03001502>.

Ogan, Aziz. 1947. «Türk Müzeciliğinin Yüzüncü Yıldönümü.» *Türkiye Turing ve Otomobil Kurumu Belleteni* (61): 8-19.

Özçevik, Aslı. 2005. «Mimari Tasarım Stüdyolarında İşitsel Konfor Gereksinimleri ve Bir Örnek.» Anadolu Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.

Özdemir, Ezgi. 2019. «Kent Kimliği Yansıtmada Müzelerin Rolü: Selanik Müzelerinden Örnekler.» *Müze Yönetimi Bilim Dalı*. İstanbul: T.C. İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Özer, Derya Nüket. 2007. «Sanal Ortamda Müzecilik (Sanal Mimarlık Müzesi).» *Sanat Tarihi Anabilim Dalı*. İstanbul: T.C. İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Özkoç, Aziz Gökhan, ve Teoman Duman . 2008. «Müzelerde Sergilenen Eserlerin Elde Edilmesi ve Korunmasına Yönelik Müze Yöneticilerinin Görüşleri.» *Turizm Araştırmaları Dergisi (Anatolia)* 19 (2): 157-168.

Packer, Jan. 2008. «Beyond Learning: Exploring Visitors' Perceptions of the Value and Benefits of Museum Experiences.» *The Museum Journal* 51 (1): 33-54.

Pallasmaa, Juhani. 2011. *Tenin Gözleri: Mimarlık ve Duyular*. Çeviren Aziz Ufuk Kılıç. İstanbul: YEM Yayın.

Pekarik, Andrew J., Zahava D. Doreing, ve David A. Karns. 1999. «Exploring Satisfy ing Experiences in Museums.» *The Museum Journal* 42 (2): 152-173.

Pera Müzesi. 2020. *Ajanda-Engin Özendes Bir Yol Öyküsü*. Erişildi: 06 17, 2020. <https://www.peramuzesi.org.tr/Aktivite-Detay/Engin-Ozendes-Bir-Yol-Oykusu/1063>.

Pera Müzesi. 2019. *Pera Genç-Mini Hologram*. Erişildi: 06 18, 2020.

<https://www.peramuzesi.org.tr/Atölye/Mini-Hologram/782>.

Pine, B. Joseph , ve James H. Gilmore. 1998. «Welcome to the Experience Economy.» *Harvard Business Review* 97-105.

Rahmi M. Koç Müzesi. 2019. *Koleksiyon-Denizcilik*. Erişildi: 06 17, 2020.

<http://www.rmk-museum.org.tr/ankara/koleksiyon/denizcilik>.

Rasmussen, Steen Eiler. 1994. *Yaşanan Mimari*. İstanbul: Remzi Kitabevi.

Sade, Fatma Özge. 2005. «Türkiye'de Tasarlanmış Müze Yapıları.» *Mimarlık Anabilim Dalı Mimarlık Tarihi Programı*. İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.

Sakıp Sabancı Müzesi. 2020. *Dilek Champs. Kırmızı Halı*. Erişildi: 06 17, 2020.

<https://www.youtube.com/watch?v=OpRF9p4760k&feature=youtu.be>.

Schmitt, Bernd. 1999. «Experiential Marketing.» *Journal of Marketing Management* 15 (1-3): 53-67.

Schweibenz, Werner. 2004. «Virtual Museums-The Development of Virtual Museums.» *ICOM News* 57 (3).

Seidel, Stefan , ve Kenneth Hudson. 1999. «Müze Eğitimi ve Kültürel Kimlik .»

Düzenleyen: Prof. Dr. Bekir Onur. Çeviren Bahri Ata. Ankara.

Shanghai Science & Technology Museum . 2018. *Our Museums*. Erişildi: 06 24, 2020. <http://en.sstm.org.cn/museums>.

Smithsonian National Air and Space Museum. 2020. *About- Commemorate, Educate, Inspire*. Erişildi: 06 24, 2020. <https://airandspace.si.edu/about>.

Soja, Edward. 1996. *Thirdspace: Journeys to Los Angeles and Other Real-and-imagined Places*. Oxford: Blackwell.

Şahin, Gürsoy. 2007. «Avrupalıların Osmanlı Ülkesindeki Eski Eserlerle ilgili İzlenimleri ve Osmanlı Müzeciliği.» *Tarih Araştırmaları Dergisi* (Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Tarih Bölümü) 26 (42): 101-125.

T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı - Müze Kart. 2020. «İstanbul Arkeoloji Müzeleri.» *Müze Kart*. Erişildi: 03 20, 2020. <https://muze.gov.tr/muze-detay?sectionId=IAR01&distId=IAR>.

T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı. 2020. «Ayasofya Müzesi.» *Müze Kart*. Erişildi: 06 17, 2020. <https://muze.gov.tr/s3/MysFileLibrary/IstanbulAyasofyaMuzesi-ca7842f8-b9a3-48e8-9265-c54d8e9128dd.pdf>.

T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı. 2020. «İstanbul Arkeoloji Müzesi Tam Bilet.» *Müze Kart*. Erişildi: 06 16, 2020. <https://muze.gov.tr/s3/MysFileLibrary/IstanbulArkeolojiMuzeleri-6b8cbd1f-4895-4156-bf7f-e02665e0cc9b.pdf>.

T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı. 2020. «Türkiye'de Müzecilik.» *Kültür Varlıkları ve Müzeler Genel Müdürlüğü*. Erişildi: 04 12, 2020. <https://kvmgm.ktb.gov.tr/TR-69904/turkiye39de-muzecilik.html>.

T.C. Kültür ve Turizm Teftiş Kurulu Başkanlığı. 1990. *Müzeler İç Hizmetler Yönetmeliği*. 30 04. Erişildi: 10 8, 2019. <https://teftis.ktb.gov.tr/TR-14442/muzeler-ic-hizmetler-yonetmeligi.html>.

Türk Dil Kurumu. 2019. *Türk Dil Kurumu Sözlükleri*. Erişildi: 06 16, 2020. <https://sozluk.gov.tr>.

Türk Dil Kurumu. 2019. *Türk Dil Kurumu Sözlükleri*. Erişildi: 06 2020, 16. <https://sozluk.gov.tr>.

Taştan, Sadegül. 2017. «Müzeciliğin Kısa Tarihi ve Türk Müzeciliğinin Gelişimi.» *Arkeopolis*. Erişildi: 04 03, 2020. <http://arkeopolis.com/muzeciliginin-kisa-tarihi-ve-turk-muzeciliginin-gelisimi/>.

Tarihi İstanbul. 2015. *Aya İrini: İstanbul'un İlk Kilisesi*. 04 03.
<https://www.tarihiistanbul.com/aya-irini-istanbulun-ilk-kilisesi/>.

Tate Modern. 2020. *History of Tate Modern*. Erişildi: 06 22, 2020.
<https://www.tate.org.uk/about-us/history-tate/history-tate-modern>.

TEA&AECOM. 2019. *2018 Theme Index & Museum Index: The Global Attractions Attendance Report*. Erişildi: 06 19, 2020.
<http://www.teaconnect.org/Resources/Theme-Index/index.cfm>.

Tezgel, Ecem, ve Orhan Akova. 2017. «Müze Ziyaretçileri Üzerine Yapılan Çalışmalara İlişkin Alanyazın Taraması.» *Journal of Recreation and Tourism Research* 4 (Special Issue 1): 308-320.

The British Museum. 2020. *History*. Erişildi: 06 22, 2020.
<https://www.britishmuseum.org/about-us/british-museum-story/history>.
The British Museum. 2019. *The British Museum Blog*. Erişildi: 10 5, 2019.
<https://www.britishmuseum.org>.

The Metropolitan Museum of Art. 2020. *History of the Museum-The Met*. Erişildi: 06 22, 2020. <https://www.metmuseum.org/about-the-met/history>.

The Museum of Modern Art (MoMA). 2020. *The Museum of Modern Art MoMA*. Erişildi: 06 22, 2020. <https://www.moma.org/about/who-we-are/moma-history>.

Triantafillidou, Amalia, ve George Siomkos. 2014. «Consumption experience Outcomes: Satisfaction, Nostalgia intensity, Word-of-Mouth Communication and Behavioural intentions.» *Journal of Consumer Marketing* (Emerald Group Publishing Limited) 31 (6): 7.

Uysal, Merve. 2013. «Müze Tasarımında Ortaya Çıkan Kriterler.» *Mimarlık Yüksek Anabilim Dalı*. Ankara: Gazi Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.

Van Gogh Museum. 2020. *Van Gogh Museum*. Erişildi: 06 24, 2020.

<https://www.vangoghmuseum.nl/en/organisation/the-building>.

Yüğrük, Neşe. 1994. «Konuşma Amaçlı Hacimlerde İşitsel Duyarlılık Ayrımalarının Anlaşılabilirlik Üzerindeki Olumsuz Etkilerini Ortadan Kaldıracak Hacim Akustiği Koşullarının Belirlenmesinde Yeni Bir Yaklaşım.» *Doktora Tezi*. İstanbul: Yıldız Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.

Yıldırım, Dicle. 2018. «Sosyal ve Kültürel Odaklı Sergilemelerde Tasarımcının Rolünün İncelenmesi.» *Grafik Anasanat Dalı*. İzmir: T.C. Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü.

Yapı Kredi Kültür Sanat Yayıncılık. 2018. *Zamanda Yolculuğa Çıkmaya Hazır mısınız?* <http://sanat.ykykultur.com.tr/basin-odasi/basin-bultenleri/zamanda-yolculuga-cikmaya-hazir-misiniz>.